Люди Осени

by Deirdre Brooks and Brian Campbell

Разработчики

Written by: Deirdre Brooks and Brian Campbell
Developed by: Ian Lemke
Edited by: Ethan Semp
Vice President in charge of Production: Richard Tomas
Art Directors: Aileen E. Miles and Lawrence Snelly
Art: John Dollar, Mark Jackson, Brian Le Blanc, H.J. McKinney, Adam Rex
Front Cover Art: Michael Gaydos
Border Art: Henry Higgenbotham
Front and Back Cover Design: Aileen E. Miles
Layout and Typesetting: Katie McCaskill
Перевод: Аваллах
Помощь при переводе: spam-bot (План Паутина), Tavarisch Trubka (Растворение, И что же значат эти цифры?)
Помощь при редактировании: nata_777

Оглавление

Бабочка.....4
Вступление.....10
Глава Первая: Глядя в Окно.....16
Глава Вторая: Холод Зимы.....24
Глава Третья: Собирая Листья.....37
Глава Четвертая: Даунтэйны.....50
Глава Пятая: Повествование.....74
Глава Шестая: Силы Осени.....86
Приложение: Печально известные Даунтэйны и другие феи.....95

Бабочка

Брайан Кэмпбелл

Когда-то я была дитя весны. Теперь этот период моей жизни кажется мне таким далеким...

Когда я была маленькой, моя мать часто разрешала мне играть в своем саду. Для меня это действительно были райские дни. Я считала цветущие там розы своими лучшими друзьями. Я могла доверять им. Долгими, летними днями я читала сказки цветочным клумбам. Я не знала всех слов в книгах, которые брала в отцовской библиотеке, но я всегда могла придумать им замену, сплетая бесконечные нити историй. Независимо от того, насколько запутанными становились мои рассказы, розы продолжали восхищенно внимать им. К нам часто прилетали бабочки, которые так же хотели послушать сказки, радуясь красоте маминого сада.

Эти весенние дни были самыми счастливыми днями моей жизни. Каждый солнечный день был наполнен радостью юности, и я была настолько беззаботной, что мне иногда казалось, что я могу летать. Я помню, что когда по саду проносился весенний ветер, мне не раз хотелось, чтобы у меня выросли крылья, которые позволили бы мне улететь вместе с ним.

***

Мой отец приучил меня к тяжелой работе. Он хотел, чтобы его сын мог обеспечить свою семью. Я никогда не думал, что мне на самом деле понадобится знать так много, но, в действительности, он научил меня всему, что понадобилось мне в дальнейшем. Мы часами трудились вместе в мастерской. Пожалуй, наиболее запоминающимся качеством моего отца было его терпение. Он никогда не умел облекать свои чувства в красивые слова, но тот факт, что он провел так много времени, обучая меня ремеслу плотника, говорит гораздо больше всех тех слов, которые можно было бы подобрать.

Он всегда был очень методичен. Работа была для него самой важной вещью на свете. Мое обучение заняло немало времени. Когда мне было пять лет, гвозди, которые я забивал, всегда входили в дерево криво, а брусья, с которыми я работал, упорно не хотели становиться прямыми. Тем не менее, он всегда оставался все таким же терпеливым, и продолжал учить меня тому, что когда человек хочет сделать что-то, он не должен отвлекаться ни на что другое, пока не закончит со своим делом.

Он заботливо измерял каждый кусок дерева, с которым работал. Именно отец научил меня делать карандашные отметки так, чтобы никогда не отклоняться больше чем на одну шестнадцатую дюйма. Работа с деревом была одной из главных радостей его жизни. Каждый раз, когда я смотрю на что-то, сделанное моими собственными руками, я вспоминаю его руки, направляющие меня и указывающие правильный путь.

***

Я была очень непослушной юной леди. Хотя меня регулярно ловили и наказывали, я никак не могла удержаться от того, чтобы не выскользнуть в окно моей спальни, за которым царила теплая, весенняя ночь. С грацией ночного зверя, я спускалась по стволу дерева, растущего за моим окном, и убегала в лес. Я босой бежала по тропинке, залитой лунным светом. В середине ночи я возвращалась домой.

Моя спальня была для меня тюрьмой. Я сажала своих плюшевых зверей на подоконник, и они смотрели на луну вместе со мной. Свет луны падал на далекие горы, прикасаясь к ним, подобно влюбленному, касающемуся тела своей возлюбленной, и больше всего на свете я хотела уйти вдаль по этой лунной дорожке.

Когда мне исполнилось семнадцать лет, я сбежала из дома.

***

Я нашел свою первую работу, когда мне исполнилось шестнадцать. Мой отец был хорошим учителем. Кроме того, он был строгим приверженцем традиций, и я хорошо усвоил, как полагается вести себя будущему семейному человеку. Благодаря этому я всегда старался работать как можно лучше, так как больше всего на свете мне хотелось, чтобы он мог гордиться мной. Я знал, что в один из дней у меня будет моя собственная семья, и все мои труды окажутся вознаграждены. Каждый день после школы я ходил на лесопилку. Ведение инвентарных ведомостей сложно было назвать очень занимательной работой, но именно благодаря ей я научился ответственности. Я скопил деньги на первую машину – белый Плимут 1978 года. Это не было чем-то выдающимся, но я сам заработал на нее. Эта машина была моей.

В восемнадцать лет я положил в чемодан свой школьный диплом, погрузил в машину все, что могло понадобиться мне для того, чтобы начать новую жизнь, и направился в сторону Калифорнии.

***

Они нашли меня на парковке возле одного из магазинов сети “Семь-Одиннадцать”. Из-за синяков, порезов и пятен на одежде я больше напоминала хищное животное, чем семнадцатилетнюю девочку. Я много недель жила на улице, и моя греза понемногу превращалась в кошмар. Я посетила немало городов, начиная Альбукерке и Туксоном, и заканчивая Сан-Диего и большей частью Северной Калифорнии. Деньги, которые я украла у родителей, подходили к концу, и это путешествие постепенно убивало меня. Раковину в женском туалете сложно было назвать достойной заменой хорошему душу, а объедки, которые я подбирала на улицах, вряд ли могли поддерживать нормальное развитие моего растущего организма.

Трое молодых незнакомцев, которые обнаружили меня, так же были странниками, но они странствовали гораздо дольше, чем я. Если я постараюсь сосредоточиться, то даже смогу вспомнить их лица.

Джек был очень высоким. Он постоянно сутулился и был очень добрым. Обычно он набрасывал на плечи джинсовую куртку с вышитым

на ней восходящим солнцем, но при этом редко улыбался. Рансибль был очень красноречивым, хотя, время от времени, он казался чересчур хитроватым. В нем было что-то от начинающего карманника, но его нельзя было назвать обычным воришкой. Его сообразительность поражала нас даже больше, чем удивительное умение всегда доставать то, что нам требовалось, а песни, которые он пел, заставляли нас улыбаться. Третьим представителем нашей маленькой банды был молодой панк по имени Артур. Мы называли его “Рыбьи Губы”. У него даже была татуировка в виде маленькой рыбки на шее. Он выглядел как один из тех панков, которых было так много в начале восьмидесятых, и с гордостью носил печать горечи на лице.

У Артура был небольшой фургончик, зеленовато-желтое безобразие, о котором он заботился как о лучшем друге. Мы все были лучшими друзьями. Нам просто-таки суждено было стать ими. Мы все ходили по краю, и необходимость присматривать за чужой спиной как ничто другое укрепляла дружеские чувства.

Когда у нас закончились деньги на бензин, мы завалились в дом, неподалеку от небольшого университета в Санта-Круз, где жила группа студентов. Джек, Рансибль и Артур хотели немного отдохнуть. Вскоре они начали считать этот городок своим домом, но для меня домом всегда оставалась дорога. Я скопила немного денег, а затем сделала так, чтобы в фургончике всегда был бензин. Когда дух странствий снова захватил нас, мы решили устроить небольшое путешествие по Тихоокеанскому шоссе, распевая песни под аккомпанемент музыки, льющейся из радио.

Три моих друга стали моим весенним ветром, и я наконец-то обрела крылья.

***

Квартира, которую я снимал, была очень маленькой, но она была моей. Каждый день я работал по десять часов на стройке в деловом районе. В конце дня я чувствовал себя полностью обессиленным. Каждое утро я заставлял себя выбираться из постели, чтобы вновь и вновь доказывать себе и окружающим, что я смогу выдержать это. Единственным, что поддерживало меня, была мысль о том, что рано или поздно я добьюсь чего-то большего.

Денег, которые я зарабатывал, едва хватало на жизнь, но по выходным я приезжал на пляж и долго гулял вдоль моря. По ночам, ветер дребезжал качелями, стоящими возле пляжа, а над песком разносился запах моря.

Одной теплой летней ночью я встретил ее.

***

Каждую ночь наша маленькая клика собиралась вокруг костра. Я не знаю, зачем мы это делали. Когда мы впервые прибыли сюда, то устроили нечто вроде импровизированного ритуала, и теперь собирались здесь после каждого нашего путешествия. Каждую ночь мы спорили друг с другом.

Однажды, когда они снова начали ругаться, я убежала из дома, чтобы побыть немного наедине с собой. Их аргументы всегда казались

мне такими глупыми; возможно, все дело было в том, что мы слишком долго были рядом друг с другом. Мне кажется, что Артур завидовал тому, что я проводила так много времени с Джеком. Я всегда чувствовала, что нравлюсь ему. Джек был очень застенчив, но его доброта ощущалась во всем, что он делал. Артур всегда на что-то злился, и я думаю, что он не мог понять, почему я не собираюсь проводить все свое время в отчаянных попытках излечить его бесконечную горечь. Рансибль никогда ничего не принимал всерьез, и вряд ли кому-либо из нас удалось бы отличить истину ото лжи в его словах.

У нашей группы явно были проблемы, и я чувствовала, что мне снова не хватает свободы.

Спустившись на берег океана, я заметила возле пляжа качели. Я бросилась к ним. Мне казалось, что мне снова двенадцать лет. Я хотела увидеть, насколько высоко они сумеют занести меня. Раскачиваясь на морском ветру, я начала представлять, как качели уносят меня над морем туда, где я смогу побыть одной. Я могла бы найти какой-то остров, какое-то место, где мне удалось бы разобраться со своими чувствами. Я грезила о райском уголке, который был бы таким же реальным, как садик моей матери, и тропическом бризе, веющем с моря. Я закрыла глаза.

А затем, я соскользнула с качелей.

***

Она смеялась, когда качели поднимали ее на невообразимую высоту. Мне казалось, что она совсем не думает о своей безопасности. Могло даже показаться, что она вот-вот оторвется от земли и взлетит, как будто бы что-то в ней не подчинялось законам земного притяжения.

Я был поражен. Она просто не могла существовать. Ее смех казался таким нереальным. Я завидовал тому счастью, которое она излучала, и восхищался окружавшей ее аурой свободы. Вместе с этим пришло желание защитить ее, сделать все, чтобы с ней ничего не случилось.

А затем, она упала.

***

Я лежала на песке и истекала кровью. В воздухе висел удушливый запах соли. Я вздрогнула от боли, а затем все мое тело заныло, когда я попыталась смахнуть песок с кровавых пятен на белом платье.

Он остановил мои руки.

Он осторожно достал носовой платок из заднего кармана своих брюк, и перебинтовал им ссадину у меня руке. Не говоря ни слова, он поднял меня на руки, и отнес в свою машину. Затем, все так же размеренно он достал аптечку из бардачка своего автомобиля, и аккуратно обработал ссадину.

Мое сердце замерло. Я ласково посмотрела на него, улыбнулась, и смахнула волосы с его лица. Затем я запечатлела на его губах самый долгий и теплый поцелуй, который мне когда-либо доводилось дарить кому-то.

***

Три месяца спустя я проснулся ночью, и повернулся, чтобы посмотреть на то, как она спит рядом со мной. Все это казалось таким нереальным. Как нечто столь чудесное могло произойти со мной? Она была капризной и непредсказуемой, безответственной и ненадежной, но каждую ночь мы засыпали в одной и той же кровати в моей дешевой квартире. Каждое утро первой моей мыслью было то, как же я счастлив просыпаться рядом с ней.

***

Каждый новый день был блаженством. Все, что я делала каждый день, делалось из любви к нему. Это было какое-то наваждение. Когда я варила рис на ужин, я думала о том, каким чудесным будет наш следующий ужин при свечах. Когда я забирала его носки из прачечной, я думала о том, как они будут согревать его ноги.

Когда я стирала простыни, я не могла сдержать улыбку.

Иногда я думала о моих друзьях в Санта-Круз, но со временем мне становилось все сложнее вспомнить их лица. В жаркие, солнечные дни я садилась на подоконник и смотрела на горизонт.

***

Я не знаю, в какой момент все пошло не так.

Каждый день я уходил на работу. Каждый день я был так рад видеть ее дома. Все это казалось таким естественным для меня. Я покупал ей небольшие подарки, чтобы она была счастливой. Я откладывал деньги на стереоцентр, сделал первый взнос на телевизор, и пригласил ее пройтись со мной по торговому центру, чтобы подобрать мебель для дома. Я хотел, чтобы у нее был дом, в котором она была бы счастливой.

Но каждый день она казалась все более и более недовольной. Я все еще надеялся на то, что ситуация улучшится. Почему все это не работало? Я думал о моих родителях, счастливо живущих в своем домике в Колорадо уже тридцать лет. Тем не менее, в моем случае все было по-другому.

Мы охладели друг к другу. Мы сидели в одной и той же комнате, стараясь не слышать дыхание другого. Ужины при свечах сменились сидением перед телевизором, а место романтических вечеров заняла смесь фарса и апатии.

***

Спустя десять лет я сижу возле кухонного окна, и смотрю на задний двор нашего дома. Он проводит все больше и больше времени на работе. Первый год, который мы провели вместе, теперь кажется мне какой-то другой жизнью. Розовый сад, который я посадила, отчаянно борется за выживание. За эти годы я перепробовала все, чтобы помочь розам, но у меня нет дара работать с растениями, который был у моей матери.

Когда я смотрю в окно, мне сложно сосредоточиться. В любом случае, тишину очень скоро нарушит звонок телефона или плач ребенка. В углу бубнит телевизор, единственное средство, спасающее меня от одиночества.

Я никогда не знаю, когда он вернется домой. Он часто задерживается допоздна, и теперь я никогда не знаю, вернется ли он сегодня домой трезвым.

Я смотрю, как осенние листья пролетают мимо моего окна, и пытаюсь вспомнить лица моих старых друзей.

***

Я дал ей все, что только мог дать. Даже когда я говорю, что люблю ее, это ничего не меняет. Если бы я не любил ее, то, как она объяснит все те годы, которые я провел, откладывая деньги на наш дом? Как она объяснит все то, что я дал ей? Я делал все так, как говорил мне отец, и я старался сделать мой дом таким же, каким был дом моих родителей. Тем не менее, ничто не может сделать ее счастливой.

Сейчас я пьян, но благодаря этому мне становится хотя бы чуточку теплее. Я распихиваю осенние листья, лежащие на земле, идя сквозь ночь. Я не хочу возвращаться домой.

***

Прошлой ночью ко мне приходил Джек.

Я не видела его десять лет. Он все так же сутулится, а его волосы продолжают закрывать ему глаза. В нем все так же есть что-то странное.

Он выглядит так, будто бы не постарел ни на день.

Я предложила ему бокал вина, и пригласила в дом. Он осторожно опустился на кушетку, как это часто бывает со старыми друзьями, приходящими в гости, и спросил, как мои дела. Я рассказала ему. Когда я была маленькой девочкой, я мечтала о том, чтобы у меня был розовый сад, но теперь розы не хотят расти. Я хотела жить на тропическом острове, но тропические ветра так и не сумели унести меня туда. Я думала, что буду счастливой, но теперь за моим окном нет ничего, кроме груды сухих листьев.

“Почему?” – спросила я его. – “Почему это так?”

Он ответил. Он медленно подошел ко мне, и провел рукой по моей спине.

Бокал, который я держала в руках, упал на пол и разлетелся на части. Затем, мой старый друг, Джек, медленно развернулся, и вышел из комнаты.

***

Одинокими ночами я лежу в кровати рядом с ней, но когда просыпаюсь, то понимаю, что я один. В середине ночи она поднимается, и подходит к окну. Она спускается в прихожую, покидая меня. Холодный ветер задувает в окно моей спальни, и я засыпаю снова.

***

Одинокими ночами, когда он спит, я скитаюсь по безмолвным коридорам моей тюрьмы. Я научилась хранить молчание. Когда я ворую мороженое из холодильника посреди ночи, когда я включаю телевизор и смотрю в экран в три часа утра, когда я решаюсь забраться на чердак, я иду босиком по холодному полу, опасаясь выдать свое присутствие неосторожным звуком.

Чердак – это место, где я могу вспомнить вещи, которые когда-то забыла. Посреди ночи я усаживаюсь там, и позволяю слезам свободно бежать по лицу. Я храню на чердаке коробки со своими старыми вещами, и когда я смотрю на остатки моей юности, я вспоминаю прошлое.

Одно из главных своих сокровищ я храню в длинной, белой коробке. Когда мне нужно вспомнить о том, что было когда-то, я открываю коробку, разворачиваю папиросную бумагу и заглядываю внутрь. Память о моей молодости возвращается ко мне. Я снова могу вспомнить лица моих старых друзей.

В коробке лежат два листика-паутинки, уютно устроившиеся на папиросной бумаге, подобно хрупким бабочкам. Они напоминают мне о ветре, который больше никогда не подует для меня. Они напоминают мне о жертве, которую я принесла ради своей любви.

Я сижу, и плачу, глядя на то, что осталось от моих прекрасных крыльев.

Вступление

Вот новый вырос кактус,
Пришла его пора,
Мы кружим вокруг кактуса
В пять часов утра.
- Томас Стернз Элиот, "Полые люди"

Мы боремся за то, чтобы наши грезы продолжали жить.

Нам легче всего уживаться со своими грезами, когда мы молоды. До того момента, когда нам открывают "реальный мир", мы существуем в состоянии блаженного неведения о том, что существуют какие-то запреты или границы. В детстве мы пользуемся любыми возможностями, предоставляемыми этой неограниченной свободой. Представляя себя пиратами или астронавтами, балеринами или ниндзя, мы превращаем картонные коробки в космические корабли, задние дворы – в необитаемые острова, а древесные дома – в укрепленные крепости. Фантастические миры оказываются открыты для нас, и фантастические существа – подобные феям, драконам и чудовищам – ожидают нас буквально за следующим поворотом. Мы можем отправиться куда угодно...делать что угодно...стать кем угодно.

Тем не менее, со временем мы теряем этот энтузиазм. Мы перестаем играть, и начинаем выживать. Жизнь сводится к набору представлений о том, что является, и что не является подобающим, и наш идеализм сменяется реализмом. Мы стремимся вести стабильное существование, измеряющееся отрезками времени с девяти до пяти часов, жить в спокойных домах и ежедневно одурманивать себя с помощью мерцающих телевизионных экранов. Мир воображения отодвигается все дальше и дальше по мере того, как наши жизни становятся Банальными. В конце концов, наше страстное желание жить переходит в заботу о собственном благополучии или же черствеет, превращаясь в горечь неудачи.

Ситуация ухудшается, если мы сдаемся. Внезапно оказывается, что продать свою душу обыденному миру, наполненному серостью и равнодушием не так уж сложно, особенно тогда, когда у тебя перед глазами полно людей, которые сделали то же самое. Наши друзья стареют и оседают на одном месте, наша жажда странствий заменяется мыслями об индивидуальном пенсионном плане и набором видеокассет, а наша энергия уступает место фальшивому чувству безопасности, тогда как потребность в здоровом и спокойном сне становится основным стимулом нашего существования. Все окружающие нас люди сдаются "реальному миру". Банальность нашего существования становится ощутимой силой, облепляющей нас, подобно паутине.

Тем не менее, у мечтателей хватает силы воли для того, чтобы противиться этому. Они сражаются за то, чтобы сохранить детскую искру жизни, некогда поселившуюся в их сердцах, продолжая верить в

то, что все в этом мире возможно. И, на самом деле, в мире Подменышей сила веры и детской фантазии вполне реальна. Она принимает форму волшебного воплощения неограниченного желания созидать и творить. Гламур противопоставляется гнетущей силе Банальности, которая окружает нас. Если Банальность старается все больше и больше ограничить нас по мере того, как мы взрослеем, то жизнь Китэйнов заключается в том, что эти мечтатели отчаянно пытаются продолжать жить своими мечтами, даже, невзирая на растущую мощь Банальности, которая сокрушает души и неумолимо преследует их.

Сплетая паутину

Бесчисленные "завтра", "завтра", "завтра"
Крадутся мелким шагом, день за днем,
К последней букве вписанного срока;
И все "вчера" безумцам освещали
Путь к пыльной смерти. Истлевай, огарок!
Жизнь – ускользающая тень, фигляр,
Который час кривляется на сцене
И навсегда смолкает; это – повесть,
Рассказанная дураком, где много
И шума и страстей, но смысла нет.
–Уильям Шекспир, Макбет

Почему мир стал таким Банальным? Мечтатель внутри нас просыпается посреди очередной одинокой ночи, и напоминает нам о возможностях, которые мы потеряли. Менеджеры по продажам, живущие в роскошных домах, купленных на деньги корпораций, неудавшиеся художники, несущиеся куда-то в колесе бессмысленной работы, страстные любовники, задыхающиеся под грузом обязательств: все они просыпаются и спрашивают себя: "Что случилось?" Человеческое существование наполнено ритуалами обыденности, которые убивают разум и сокрушают душу. Слово "дух" становится непристойностью, слово "миф" – ложью, слово "мечта" начинает ассоциироваться с обманчивой надеждой. Слово “обыденный”, которое когда-то означало “земной”, теперь произносится с ненавистью. Вознося на пьедестал бездумную отстраненность, и очищая свои разумы ради собственного выживания, обычные люди приносят в мир холод и равнодушие.

Если существуют люди, которые порождают мечты, то должны существовать и те, кто их убивают. Некоторые из этих людей просто не понимают, что делают, бессознательно распространяя узколобие, верность догматам и отрицание всего нового. Их можно назвать Невинными, потому что они не ведают, что творят. С их точки зрения, совершаемые ими поступки целиком и полностью правомерны: зачем создавать мир, в котором мы будем следовать своим мечтам, если известно, что реальность не собирается исполнять их? Зачем люди должны забивать себе головы "дурацкими идеями", если известно, что

это бессмысленно? Некоторые из них верят в свое видение спокойного мира так сильно, что начинают бояться неведомых элементов мироздания, которые все еще окружают их. Самые равнодушные из этих людей могут быть очень опасными. Их равнодушие убивает, а апатия отравляет души, но их невинная вера в собственную правоту автоматически снимает с них любые обвинения в совершаемых ими преступлениях. Они не могут поверить в мир магии просто потому, что не понимают его, и, вместо этого, создают полную противоположность ему.

Тем не менее, некоторые из них все же способны воспринимать Грезу. В мире, где сверхъестественные силы являются реальными, существуют люди, которые знают о присутствии магии. Она угрожает им одним своим существованием. Поэтому, они отчаянно стараются искоренить ее, и очистить мир от болезни, угрожающей их спокойному существованию. Осознание истинной природы мира свело их с ума, и теперь они постоянно испытывают странную смесь зависти и страха. Руководствуясь лживыми знаниями и праведным негодованием, они уничтожают окружающий мир...ради своего собственного выживания. Это – Даунтэйны.

Молодость и энергия обычно ассоциируются с весной, радуя глаз свой красотой и наполняя мир свежестью и жизненной силой. Мечтатели являются детьми весны. Мужчины и женщины, которые стремятся продезинфицировать разумы мечтателей, отрицают весну. Для них безмолвное падение осенних листьев является гораздо более музыкальным, чем пение весенних птиц. Шорох желтых листьев под ногами радует их сердца гораздо больше, чем смех детей, плетущих венки из полевых цветов. Это полые люди. Это пустые люди.

Это – Люди Осени.

Невинные

Сам по себе, среднестатистический Человек Осени представляет, в худшем случае, весьма незначительную проблему. Он может принимать различные обличья, начиная учителем, который отнимает у ребенка комиксы, потому что они являются "мусором", и, заканчивая начальником, который не понимает, почему вы не хотите безвылазно сидеть на своем рабочем месте и выполнять бессмысленные задачи, или же чрезмерно заботливыми родителями, которые стремятся сделать так, чтобы их дети смотрели только правильные передачи и читали только правильные книги. Впрочем, вне зависимости от ситуации, основной принцип остается одним и тем же: *Не думайте, не мечтайте и не надейтесь*. Сам факт того, что Люди Осени являются столь многочисленными, заметно усложняет создание Гламура. Жизнь в мире, где наши желания вновь и вновь отрицаются, ожесточает нас по мере того, как мы учимся исключать из своей жизни радость и доверие, чтобы уменьшить и без того сильную боль.

Пустые люди являются лидерами в любом сколько-нибудь значительном собрании конформистов. Они представляют собой блистательный пример победы единомыслия над мечтами для окружающих их людей. Оставайтесь в общем строю. Подчиняйтесь. Следуйте рекомендациями. Верьте нам. Мы знаем, как будет лучше для

вас. Те несчастные, которые следуют за ними, очень быстро теряют волю к сопротивлению, которая подавляется стадными инстинктами, глубоко укоренившимися в их душах. Спящие, которые подчиняются Детям Осени, теряют возможность видеть окружающие их чудеса, и это только укрепляет Людей Осени в их упорном нежелании позволить этим людям проснуться. В свою очередь, Мечтатели, которые отрицают жизнь, пропагандируемую Людьми Осени, живут в ярком сне, который с завидным постоянством становится явью, наслаждаясь неуемной фантазией мира собственных грез.

Существуют также Люди Осени, разумы которых настолько подвержены стазису, что они способны подавить фантазию даже самых удивительных и могущественных Мечтателей. Даже не подозревая о том, какое воздействие они оказывают на окружающих людей, эти Люди Осени повсюду насаждают единообразие и конформизм, сокрушая надежды, подавляя волю к сопротивлению и отравляя умы. Их спокойную, Осеннюю магию очень сложно заметить и еще сложнее ей противостоять. Единственными последователями Осени, которые представляют еще большую опасность, являются те, кому известно о существовании магии в среде обыденности. Результатом этого является то, что страдания, которые приносят Невинные, оказываются ничем по сравнению с разрушением и горем, следующими по пятам Даунтэйнов.

Знающие

Люди Осени, которым известно о существовании сверхъестественного, действуют гораздо более эффективно, чем Невинные. Жизнь приносит им боль, и они стремятся любой ценой избавиться от нее. Феи являются для них загадкой, и они пытаются найти ответ на нее с помощью разрушения, дезинфицируя мир радости и фантазии. Одним из них является основатель школы депрограммирования воображения, талантливый и, в то же время, несколько ненормальный ученый, известный как доктор Антон Старк.

Его первой жертвой стала молодая девочка, которая видела другой мир. Для нее не существовало разницы между истиной и красотой, так как она верила, что живет в мире, где магия является реальной. Она рассказывала истории о своей истинной жизни, в которой она танцевала с сатирами, играла с паками и знала поименно многих троллей и эльфов. Доктору Старку очень быстро стало понятно, что этим "опасным тенденциям" следует положить конец. Если фантазия была болезнью, то реальности суждено было стать лекарством. Он постепенно уничтожил ее грезы, рационализировав ее волшебную сказку посредством психологических консультаций, холодной логики и высокомерной снисходительности. Его победа положила конец ее детству.

Рассказы о его техниках пользуются печальной известностью среди подменышей. Феи привыкли называть каждого воина конформизма, идущего по стопам Старка, Даунтэйном. Многие Китэйны не осознают гораздо более мрачную истину, которая заключается в том, что Даунтэйны, в действительности, являются родичами фей. В их жилах также течет фейская кровь. У каждого Даунтэйна некогда был потенциал для того, чтобы пройти Кризалис, но

мир лишил их подобной возможности. Последовавшие за этим потрясения и несчастья, кошмары и страдания сделали их такими, какими они есть. Они отрицают свою истинную природу, отказываются от Гламура и стремятся, как можно больнее ранить окружающий их безжалостный мир. Они верят, что как только весь Гламур исчезнет, их страданиям придет конец.

Они радуются, глядя на то, как осенние листья превращаются в безобразные груды мусора. Они готовят факелы, пылающие огнем извращенного разума, для того, чтобы выжечь из мира духовность, с нетерпением ожидая прихода Зимы.

Смена сезонов

Так вот и кончится мир.
Так вот и кончится мир.
Так вот и кончится мир.
Только не взрывом, а вздохом.
- Томас Стернз Элиот, "Полые люди"

Мир Тьмы, которые принес столько печалей народу фей, не всегда был таким пустым. Когда-то он был наполнен живительной силой Весны. В те дни душа Земли еще была жива, и магия витала в воздухе. Весна мира не зря именовалась Мифической Эрой, ибо магия и легенды были тогда реальностью. Те, кто владели магическими силами, заботились о человечестве, и феи открыто использовали свое колдовство. Справедливый народ без труда перемещался по тродам, соединяющим Аркадию и Землю. Магические места, существующие в этом мире, содержали энергию, позволяющую феям "просачиваться" в земли, где воображаемое становилось истинным. Замки средневековых Китэйнов были такими же реальными, как сияние солнечного света, и не менее живительными, чем удивительное благоухание целебных растений.

По мере того, как Весна сменялась Летом, в мире усиливалось испепеляющее влияние Разума. Век разума принес с собой противоречия враждующих идеологий. Внезапно оказалось, что мир безграничных возможностей обладал одним неотъемлемым недостатком. Если в нем было возможно все, то утрата этого безграничного потенциала также была одной из возможностей. Провидцы, осмеливавшиеся посвятить себя поиску границ реальности, исследовали различные возможности того, чем мог стать мир. В то же время, сковывающий и безжалостный стазис разума отделил Гламур магии от реальности мироздания.

По мере того, как пропасть между реальным и фантастическим становилась глубже, Лето сменялось Осенью. Феи почувствовали, что магия покидает мир. Мифические существа, которым требовалась энергия, питавшая магию, скрывались в потаенных местах Земли или же тихо уходили в небытие. Другие существа, являющиеся порождениями ночи, с радостью встретили усиление тьмы, и решили использовать его в своих собственных целях. В результате этого, когда

могущество фей ослабело, сила печали и страданий Неупокоенных и Проклятых изменили мир.

Теперь, с наступлением Осени, сила Грезы оказалась забытой, и Гламур подменышей отрицается бездушной логикой, которая пронизывает все в этом новом мире. Наука определяет границы реальности. Реализм стал основоположным принципом существования. Даже в отсутствие сверхъестественных сил реальность определяется идеологиями и структурами, которые учат нас, что фантазия является непрактичной, и ради выживания мы должны отказаться от своих надежд и грез.

Зима подбирается все ближе и ближе. Тени становятся длиннее, а люди – все холоднее и холоднее. Феи собираются вокруг Очагов фригольдов, надеясь найти в себе силы для последней битвы. Благие стараются поддерживать свет в душах, даруя дружбу, предлагая гостеприимство и вселяя радость в человеческие сердца. Неблагие молча глядят в окна своих домов, за которыми уже виднеются признаки грядущего рока, погружаясь в пучину рефлексии и радуясь, что они уже приготовились к наступлению самого темного часа Вечной Ночи, исследуя бездушные глубины своих черных сердец. Фей нельзя назвать неподготовленными, ибо они осознают истинную природу смены сезонов.

Пламя Воображения

Готовясь к битве, Китэйны не оставляют надежды. Главным их оружием в грядущей войне суждено стать сокровенным тайнам их колдовства. Они бегут из удушающих стен офисов и школ на поиски приключений. Они сплетают свои голоса в песнях и балладах, воспевая идеальный мир, где любовь – истинна, правосудие – справедливо, а красота живет в каждом камне и дереве. Для подменышей нелепо сидеть в изоляции и строить коварные планы по захвату мира. Благие феи танцуют в солнечном свете, Неблагие бушуют грозами, а смертные, если феям удается применить свою магию должным образом, ухитряются, пускай даже на короткое мгновение, вырваться из цепей Банальности, которые сковывают их.

Старайтесь находить простые радости в жизни, и не отказывайтесь от надежды: это позволит детям, незримо присутствующим в наших сердцах, прожить еще один день. Не обращайте внимания на назойливые голоса Людей Осени. Согревайтесь огнем вашего воображения, и не позволяйте иллюзиям и лжи скрыть от вас истинную суть Людей Осени.

Поддерживайте огонь ваших сердец. Зима уже близко.

Как использовать эту книгу

Подменыши: Греза представляют собой игру, в которой смешалось много различных настроений. Эта игра без труда может стать гимном маниакальной фантазии и бушующему хаосу, но, в то же время, это не лишает ее трагической и сложной стороны. Жертвы, описание которых вы найдете в этой книге, могут помочь вам привнести в вашу хронику ощущение тихой печали. Феи могут испытывать

моменты блаженного просветления, но даже в эти минуты им сложно забыть о пустоте, которая окружает их. Каждый Китэйн вынужден совершить свое собственное Странствие Героя, ибо для Детей Аркадии окружающий их мир является ничем иным, как Преисподней.

Первая половина этой книги посвящена миру обыденного и жизни Невинных, обычных людей, существование которых изрядно осложняет жизнь подменышам. Если вы хотите провести более или менее радостную хронику, то Люди Осени не должны быть исключительно мрачными и безрадостными. С точки зрения пака все, что им требуется, это всего лишь немного радости, и во всем мире не найдется ничего забавнее, чем сыграть несколько веселых шуточек со скучными и Банальными обывателями. К сожалению, даже величайшие лжецы знают, насколько обманчивыми могут быть пустые люди. Люди Осени без труда могут принести в хронику легкое чувство страха, если Рассказчик пожелает этого. Самые сильные из Невинных способны использовать некое подобие магии, и потому они могут стать воистину смертоносными противниками подменышей, если, конечно же, сумеют объединить свои силы.

Вторая часть книги подробно описывает Даунтэйнов. Если игроки хотят, чтобы в их играх было побольше конфликтов, Рассказчик вполне может предоставить их исконным врагам возможность показать, во что они верят. Даунтэйны не скрывают своей ненависти к подменышам, неустанно выискивая и уничтожая то, что они нередко не понимают. Тем не менее, их также преследует их собственный Рок: у каждого из солдат Осени есть свои причины для того, чтобы продолжать бесконечную войну с Грезой, и каждый из них обладает своими собственными извращенными представлениями о справедливости. Выступая антигероями и антагонистами, эти безжалостные Китэйны могут стать опасными противниками даже для самых опытных подменышей.

Атмосфера

Пустые люди неизбежно принесут в игру трагическую печаль, если, конечно же, подменышам не удастся противостоять их действиям с помощью своей безумной фантазии. Людям Осени не хватает видения мира, присущего Детям Аркадии, но, вместо того, чтобы позволить им убить радость, свойственную для этой игры, Рассказчик может использовать их для создания контраста, способного лишь усилить ее. Люди Осени представляют собой живое свидетельство того, почему обитателям этого мира так необходим Гламур. Усвоив этот печальный урок, подменыши смогут в полной мере реализовать свою судьбу, вне зависимости от того, ищут ли они любовь, честь, изменения или просто счастье.

Тема

Главной темой этой книги является приближение Зимы и смерть фантазии. С приходом холодов мироздание приобретает некоторый оттенок этической двойственности. Персонажи, представленные в этой книге, отражают мир Готик-Панка. Являются ли они причиной его

нынешнего состояния...или же следствием? Правильнее ли считать их злодеями или жертвами? Ваши герои могут считать их кем угодно, начиная незначительными проблемами и заканчивая заклятыми врагами, но, в любом случае, Рассказчик может использовать их для развития идей, заложенных в его хронику. В конце концов, Китэйны являются живыми анахронизмами, которые сражаются за жизнь в мире, к которому они не принадлежат.

Глава Первая: Глядя в Окно

Но рыбка из банки
Вдруг пискнула:
– Что вы!
Гоните кота!
Это страшный пройдоха!
Знакомство такое
Окончится плохо!
-Доктор Сьюз, “Кот в колпаке”

Каждый из нас медленно засыпает. Если бы смерть наших сердец и разумов происходила внезапно, это, наверное, было бы немного легче. К сожалению, компромиссы всегда достигаются не сразу. Наблюдение за спуском в бездну чем-то напоминает приближение сумерек. По мере того, как солнце опускается за горизонт, тени становятся длиннее, и, если наши головы заполнены чем-то другим, мы даже не замечаем наступления темноты. Каждый шаг, приводящий нас на этот путь, сам по себе кажется случайным, но со временем эти случайности накапливаются, и начинают размывать наше внутреннее "я". Это – энтропия души, и, если вы не знаете, что происходит, и не предпринимаете надлежащие меры предосторожности, она неизбежно приходит к вам с леденящей красотой смены сезонов.

Тем не менее, даже в этой ситуации остается надежда. Хотя Китэйны живут в ином мире, они регулярно сталкиваются с той же отравляющей Банальностью, что и все мы. Каждый кит сопротивляется ей по-своему. Красные шапки раз за разом бросают вызов школьным заводилам на игровых площадках. Тролли отчаянно цепляются за свою честь даже перед лицом соблазнительных компромиссов. Сатиры борются со скукой с помощью различных радостей и наслаждений, а паки разыгрывают самых образцовых представителей серости. Слуаги, что неудивительно, оказываются наиболее предрасположены к тому, чтобы внимательно следить за падающими осенними листьями, ибо их ядовитый цинизм позволяет им лучше понимать самые неприятные стороны реального мира.

Банальность питается горечью существования, и никто не понимает горечь лучше слуагов...

***

Исповедь Артура "Рыбьи Губы"

Кха! *Кха!* Простите. Переизбыток флегмы. Я не могу ничего поделать с этим – в силу своей природы, я достаточно флегматичный человек. Я должен быть им.

Впрочем, вы, кажется, готовитесь начать войну с обыденностью? Простите мне мой пессимизм, но мне кажется, что если вы хотите победить в подобной войне, то розовые очки, которые вы так гордо

носите, вряд ли помогут вам в этом. Оглянитесь вокруг и, возможно, я смогу показать вам мир таким, каким вижу его я.

Прощание

Несколько лет назад я потерял своего хорошего друга. Мы никогда не сходились во мнениях, но она принимала меня таким, каким я был. Вы никогда не подумали бы, что мы действительно были друзьями. Мы с Сарой, как, впрочем, и другие представители нашей маленькой клики, жили недалеко от университета на протяжении шести месяцев. Средоточием наших надежд и главным воплощением наших устремлений был желто-зеленый микроавтобус, Фольксваген 1972 года. Мне он нравился потому, что его цвет был очень неприятным для глаз; Сара, в свою очередь, восхищалась его яркостью. Мы практически поклонялись ему, потому что любой перерыв в учебе или маленькая трагедия в нашей жизни, которые происходили регулярно, становились прекрасным поводом для очередного путешествия.

Когда ей было семнадцать, она была самой открытой личностью, которую я когда-либо знал. Тот факт, что мои предпочтения в плане одежды могли бы привлечь внимание только крысы, подвергшейся лоботомии, ничуть не беспокоил ее. Она носила свои "вареные" рубашки с грацией, присущей всем Ши, а я носил свой ирокез и килт с гордостью истинного панка. Ни один парень не задерживался в ее жизни больше, чем на неделю, она могла влюбиться в первого встречного, а ее настроение менялось так стремительно и радикально, что по сравнению с этим любой тайфун показался бы спокойным летним днем. Мы были молодыми и глупыми, и колесили по калифорнийскому побережью, устраивая веселую куролесицу повсюду, куда нас приводили колеса моего фургончика.

Я слышал, что теперь она вышла замуж, и у нее родилось двое детей. Она живет в тихом маленьком доме на окраине какого-то мерзкого маленького городишки в Северной Калифорнии. Сан-Что-то-там, типичный загородный ад, где шоу Донны Рид считается образцом семейной жизни. Я представляю, как она проводит свои дни, думая о том, нашла ли она все необходимые купоны в газете, понравится ли ее детям приготовленный обед, и придет ли ее муж сегодня домой трезвым.

С чего все это началось? И почему наши грезы пришли к такому финалу?

Детство

Когда я думаю о том, что говорили мне родители, когда я был ребенком, в моей памяти всплывают традиционные ритуальные фразы. “Держи руки при себе!”. “Успокойся!”. Самые лучшие вещи в жизни почему-то всегда пытаются запретить. Что плохого в том, чтобы отнести мертвого кота на обочину дороги, или посидеть в луже, квакая в унисон с лягушками? Мои родители всегда старались лишить меня самого интересного: слизняки, черви и улитки находились под тотальным запретом. В конце концов, я не мог знать "откуда выбралась эта гадость, и чем ты можешь заразиться от нее!" Мой отец всегда говорил мне, что

у меня не хватит мозгов для того, чтобы зайти домой, если начнется дождь. Теперь мне кажется, что это у него не хватало широты мысли для того, чтобы хотя бы раз выйти во время дождя наружу.

С этого все и начинается. Все самые лучшие вещи в жизни принято называть "ребячеством" – мультфильмы, комиксы, игры…даже воображение. Дети являются единственными обитателями этого мира, которые осознают, насколько могущественной может быть сила фантазии. Подменышам известна истина: все мы воображаем себя кем-то. Посмотрите на того парня, который идет на работу в деловом костюме, или одну из счастливых девчонок за стойкой у О'Толли. Я привык следить за ними и учиться, даже невзирая на то, что они смотрели на меня как на какого-то ненормального. Банальность заставляет нас забыть, что все мы играем определенные роли. Если ты начинаешь слишком серьезно относиться к своей жизни, то забываешь о неограниченном потенциале, который у тебя есть.

Дети лишь изредка соглашаются смириться со скукой и серостью жизни. Они не позволяют работе определять то, кем они являются, и обычно не замыкаются в сожалениях о несбывшихся надеждах. Самые серьезные люди очень часто забывают о том, что избавиться от боли так же легко, как сплясать джигу в лунном свете или же изысканно рыгнуть. К сожалению, правила приличия мешают им сделать нечто подобное. Родители учат нас, что мы не должны делать подобные вещи. Девочки обязаны вести себя как настоящие леди, мальчикам необходимо уметь скрывать свои чувства, и все дети должны помнить о том, что они "уже не дети". Я думаю, что взрослые просто завидуют им. Дети обладают неистощимыми запасами энергии и энтузиазма, и взрослые готовы потратить все свои силы только на то, чтобы лишить их этого.

Другие дети, впрочем, иногда оказываются даже хуже взрослых. В любом месте большого скопления детей все "нормальные" ребята объединяются, укрепляясь в своей нормальности. Мне было нелегко с этим смириться, но моему другу, Джеку, оказалось еще хуже. Он никогда не знал, что, в действительности, является троллем, но всегда был как минимум на четыре дюйма выше, чем любой другой ребенок в классе. Если он пытался стоять в полный рост, то все окружающие начинали нервничать, и потому он постоянно сутулился. Он также старался смотреть только себе под ноги, и привык очень тихо говорить.

Я никогда не видел, чтобы он ходил прямо, пока Джек не встретил других троллей. Когда группа троллей собирается вместе, вдали от всех тех "нормальных" людей, которые высмеивают их, они начинают вести себя гордо, как им и полагается. До тех пор они ничем не отличаются от обычных детей, которые стыдятся своего роста, веса или чего-либо другого. Именно с этого и начинается Банальность. Ты или скрываешься, стараясь ничем не выделяться на общем фоне, или же стоишь в полный рост.

Если ты выбираешь первый вариант, то очень скоро тебе уже не хочется видеть окружающую тебя магию. Это больно. Каждый, у кого есть эта магия, автоматически владеет тем, чего нет у тебя. Когда Люди Осени сталкиваются с магией, какая-то их часть отчаянно желает, чтобы она исчезла. Мне сложно винить их. Изменения представляют собой суть магии, и когда ты видишь, что реальность внезапно преображается прямо у тебя на глазах, это напоминает тебе о том, что

мир вполне может изменяться без твоего участия. Убедившись в существовании Гламура, тебе приходится признать, что настоящее мироздание может быть весьма отличным от того безопасного мира, который ты знал раньше. Любая попытка вырваться за пределы клетки может оказаться весьма болезненной, и потому иногда просто легче забиться в ее глубины и закрыть глаза.

Подменыши осознают, сколько возможностей существует в их жизни. То же самое относится и к детям: они действительно могут стать кем угодно, но для этого им придется освободиться от множества вещей, которые усиленно насаждают в их головы. Некоторые из этих идей происходят из дома, но главным источником конформизма обычно становится школа.

Школа

Конечно же, я понимаю, что образование необходимо каждому ребенку. Я не собираюсь утверждать, что все школы порочны по своей природе, но я должен сказать, что именно школа становится тем местом, где дети учатся подчиняться приказам. Я видел, как все окружающие меня дети получали подачки за то, что не спорили с взрослыми. Единственным вопросом, который они никогда не должны были задавать, был вопрос "Почему?". Некоторые дети заучили это слишком хорошо. В школе существует свой собственный набор ритуалов. Ты стоишь в шеренге, поднимаешь руку, когда хочешь что-то сказать, занимаешься спортом, который тебе не нравится, слушаешь нудные поучения учителя, и неподвижно сидишь на одном месте. Когда звонит колокольчик, ты выбегаешь на игровую площадку. Когда колокольчик звонит снова, ты должен бежать обратно. Если ты не хочешь подчиняться системе или же пытаешься бороться с ней, тебя наказывают.

Иногда ты оказываешься настолько тесно связан с системой, что перестаешь сомневаться в ней. Именно в этом и состоит основоположный принцип школы. Ты никогда не должен задавать лишних вопросов относительно заданий, которые ты получаешь. Ты просто должен выполнять их. Не пытайся спрашивать, почему ты должен учить то-то и то-то. Просто учи и подчиняйся. Не опаздывай на занятия, будь внимателен, не отвлекайся от работы, не смотри в окно, не рисуй в тетрадке и не мечтай. После того, как ты справишься с заданием, учитель оценит твой конформизм по общепринятой шкале.

Люди Осени очень быстро учатся определять, что является "приемлемым", и отвергать все остальное. На самом деле, все здесь довольно относительно: души некоторых людей покрываются льдом гораздо быстрее, чем души других. В сердце каждого человека живет частичка Осени, но лишь у немногих она разрастается настолько, что они начинают ненавидеть, искать и уничтожать нас. Я никогда не сталкивался с этим до тех пор, пока не перешел в высшую школу.

Высшая Школа

Условия высшей школы предоставляют тебе определенное преимущество. В конце концов, если бы я не узнал о кликах, мне вряд

ли удалось бы выжить. По большей части, интеграция в любое общество сводится к поиску приятных людей, с которыми ты проводишь время, и попыткам держаться подальше от тех, кто тебе не так симпатичен. Именно так большинство Юношей находит друг друга. Их попросту притягивает друг к другу.

К сожалению, Люди Осени также способны объединяться. К примеру, некоторые Люди Осени становятся так называемыми "примерами для подражания", образующими почетный список того или иного учебного заведения. Их осыпают похвалами и наградами за то, что они хорошо подчиняются системе. Футбольные кумиры, лидеры групп поддержки, представители студенческого самоуправления – все это так банально именно потому, что вся социальная система основана на конформизме. Не задавай лишних вопросов, улыбайся! Если бы мне не удалось найти группу таких же чудаков, как я, забытые всеми туннели старого коллектора, и возможность периодически прогуливать школу, я бы вряд ли пережил бы это время. Куда я отправился потом? Прямиком в колледж.

Университет

Когда я думаю обо всех тех конспектах, которые я вел в колледже, и информации, которая покидала мою голову спустя несколько дней, мне становится дурно. Колледж представляет собой особый период твоей жизни, когда группа профессоров решает, что именно ты должен учить, и проверяет твою способность справляться с бесконечными бюрократическими проволочками. Степень твоего конформизма, которую также называют средним арифметическим общей суммы оценок, превращается в набор цифр. Университет становится всей твоей жизнью...и после этого ситуация только ухудшается.

Если ты хочешь вырваться из колледжа, тебе приходится насладиться всеми прелестями обширной бюрократической машины, одним из главных элементов которой является учебный план, составленный другими людьми, которые решают, что представляет для тебя наибольшую ценность. Тебе нужны союзники. Сара, Джек-Тролль, Рансибль и я прошли через все это вместе. Я видел множество людей, которым это не удалось. Неотягощенные интеллектом девочки из женских обществ, работающие над дипломами, мечтая сделать карьеру в Обществе Рыночных Исследований. Библиотечные крысы, которые едва могут держаться на ногах из-за переизбытка алкоголя в крови. Мрачные одиночки, которые отчаянно пытаются рисовать, но, в конце концов, только обзаводятся новой порцией пятен на одежде.

Для нашей клики противоядием становились совместные путешествия. Мы приезжали на фестивали, которые организовывало Общество Творческого Анахронизма, и учились драться на мечах. Мы посещали концерты Благодарных Мертвецов (Grateful Dead) и танцевали до упаду. Мы выпрашивали мелочь в Хэйт-Эшбури, веселились с Неблагими феями в парке Золотых Ворот, защищали "Зодиаки" Гринписа от морских чудовищ, помогали раненому грифону на горе Тамилпайс, забрасывали яйцами дома зловещих клерков в черных костюмах – одно приключение следовало за другим. Мы должны

были справляться с обыденностью так же, как и все остальные люди, но, в то же время, мы старались отбросить ее и жить полной жизнью.

Теперь Джек ушел, и я сижу в этой проклятой квартире, разогревая рыбные палочки в тостере, и думая о том, что же пошло не так. Если все становится действительно плохо, я включаю телевизор.

Телевидение

Американское телевидение представляет
собой одну большую свалку.
-Ньютон Минноу

Мой телевизор обычно тихо молчит в углу. Я не знаю, почему он все еще остается там. Некоторое время я смотрел "Секретные материалы", но теперь телевизор стоит в углу квартиры, радуя взгляд надписью "Убей свой телевизор", налепленной поперек экрана. В последнее время телевидение сводится исключительно к пропаганде того, каким хотят видеть наше общество другие люди.

Вы знаете, как со стороны выглядят те, кто смотрит телевизор? Его экран начинает мерцать, их челюсти отпадают, глаза сверкают, а стрелка индикатор мозговой активности переходит в нейтральное положение. Чьи-то губы бормочут что-то с экрана. Стрелки часов совершают один оборот за другим. Если раньше люди могли видеть нечто удивительное, то теперь они сидят и всматриваются в экран, переключая каналы, позволяя другим людям показывать им красивые картинки и внимая оболванивающим голосам, рассказывающим им о том, какие бесполезные продукты они должны купить.

Простите меня. Я должен сжечь свой телевизор. Я скоро вернусь.

Пропавшая Любовь

Он ушел?

Привет! Я Рансибль! Не судите Рыбьи Губы слишком строго. На самом деле, он не такой уж плохой парень. Просто ему немного грустно из-за того, какой стала его жизнь. Если бы рядом не было такого очаровательного и внимательного пака, как я, он давно бы погрузился в Великую Депрессию, как все остальные.

Ему действительно не стоило так увлекаться Сарой. Кстати, он рассказывал вам об этом? Сара, наша очаровательная эльфийка, была его первой любовью. Он никогда не говорил ей об этом, но я мог бы сказать это вместо него. В действительности, это еще одна часть жизни. Мы должны смириться с этим. Кто-то становится чудесным, сияющим воплощением красоты и добра, но когда мы узнаем, что реальный мир не слишком соответствует нашим представлениям о романтике, паутина у нас на глазах становится еще гуще.

Конечно же, паки всегда готовы нанести обыденности ответный удар, но как насчет слуагов? На мой взгляд, они предпочитают поддерживать слишком тесные отношения с "реальным" миром. У них вырабатывается столь извращенное представление о красоте, что они слишком безудержно начинают отдаваться собственной боли.

Именно поэтому я прячу эти морковки в его квартире. Одну – в холодильнике, другую – в носках, еще одну – в ящике для трусов, и поверх всего этого будет надпись. "НАЙДИ МОРКОВКИ!"

Шшшшш! Не говорите ему, что я был здесь.

Работа

Во вторник, похоже, не кончатся дела.
В среду почта опять не пришла.
-Битлз, "Леди Мадонна"

Проклятый телевизор.

Пожалуйста, простите мне этот беспорядок. Я знаю, что живу не в самом лучшем месте, но это все, что я могу позволить себе на свою зарплату. Хотите немного лапши? Или, может быть, большую тарелку риса? Это все, что я могу предложить вам.

Каждый из нас, рано или поздно, находит свою второсортную и тошнотворную работу. Когда Джеку было девять, он хотел стать астронавтом. Я же хотел стать уборщиком мусора. Сначала тебе нравится твоя работа, но затем она неизбежно начинает надоедать. В конце концов, ты приходишь к мысли, что она является чем-то неприятным, но необходимым, чем-то, с чем ты должен смириться, и тогда ты замечаешь, что становишься во время работы другим человеком. Или же, возможно, ты настолько увязаешь в своих рабочих буднях, что просто не хочешь задумываться о том, что существует что-то кроме них. Мы все должны пройти через это, и, со временем, ты понимаешь, что с головой погружаешься в пучину обыденности.

Я сменил немало рабочих мест. Да, конечно же, я мог завалиться в какой-нибудь фригольд и остаться там, но, в последнее время, я все реже посещаю их. На самом деле, я все реже выхожу из дома. Прятаться здесь – гораздо легче. Рано или поздно, ты перестаешь заботиться о других, перестаешь верить им, перестаешь любить. Если у тебя действительно паршивая работа, то в конце дня у тебя вряд ли хватит сил на то, чтобы вообще двигаться.

Конечно же, вы всегда можете продаться.

Корпоративная Америка

Эй, мистер Бизнесмен, указывающий на меня своим пластиковым пальцем...
Я все равно собираюсь поднять свой дурацкий флаг!

-Джимми Хендрикс

Лемме всегда может рассказать вам о корпоративной жизни. У меня был товарищ по комнате, который работал на корпорацию. Ему действительно были нужны деньги, и потому, когда они предложили ему зарплату, от которой у него вылезли глаза, он сказал: "Да". Когда-то он был одним из благородных Ши. Теперь его разумнее назвать недвижимым имуществом.

Деньги никогда не достаются просто так.

В условиях корпораций структуры имеют гораздо большее значение, чем люди. Люди являются не более чем шестеренками гигантского механизма, которые вращаются до тех пор, пока не начнут стираться. Если структура подчиняется законам логики и здравого смысла, то происходящему можно найти какое-то оправдание, но, по мере того, как она становится все более и более сложной, количество ломающихся "шестеренок" неумолимо растет.

Прежде всего, в корпорациях существуют отделы, объединения специалистов, которые не знают, как начать разговор с представителями других отделов. В тех случаях, когда они работают с другими людьми, персональная сторона взаимодействия практически полностью сходит на нет. Все работники корпорации живут в лабиринте отсеков и офисов, и преодолеть этот лабиринт для того, чтобы добраться до других крыс, заточенных там, действительно нелегко.

Даже крысы не заслуживают подобного.

Особенно неприятные корпорации стараются сделать так, чтобы другие люди наблюдали и контролировали каждый аспект того, что вы делаете. Проверки, оценки производительности, отчеты о проделанной работе, процедуры – суть всего этого сводится к пяти словам. Подчиняйся, подчиняйся, подчиняйся, подчиняйся, подчиняйся.

Не думай, не надейся, не мечтай. Не говори о том, что принято считать запретными темами. Не говори о сексе или религии или личной жизни, потому что ты можешь задеть чьи-то чувства. Своди личное общение до минимума. Приходи на работу, делай, что должен, и уходи. Если тебе действительно не повезло, твоя корпорация также придерживается дресс-кода. В этом случае, они будут требовать от тебя, чтобы ты носил костюм.

Костюм представляет собой униформу конформизма. Все, что ты делаешь, приобретает налет респектабельности, если при этом ты одет в строгий, деловой костюм. В сущности, он представляет собой еще одну форму воображения, но, на этот раз, ты сам становишься ролью, которую играешь. Все чувства, которые ты испытываешь относительно своей работы, расцениваются как ненужные сложности. Ты должен избавиться от них. Твои эмоции – например, чувство опасности или подавленности – не имеют под собой какого-либо логического основания, и потому должны быть отброшены. В конце концов, эти эмоции угрожают здоровой атмосфере рабочего места! Для того чтобы успешно выполнять свою работу, ты должен отказаться от своих чувств. Сомнения и скептицизм считаются признаком нелояльности. Единственные эмоции, которые ты должен испытывать, связаны с командным духом, командной гордостью и чувством ответственности.

Рано или поздно, все эти эмоции становятся такими же формальными и крахмальными, как и костюм, который ты носишь.

Но, к черту это все, я же должен заработать как можно больше денег, не так ли? У меня будет чувство защищенности, и, предположительно, больше времени для других вещей, что напрямую связано с наличием хорошей и постоянной работы. Я могу возложить на себя обязательства, которые будут висеть у меня на шее мертвым грузом в течение многих лет: кредит на машину, жена, договор об аренде, дети. Я возведу стены вокруг себя, и буду наслаждаться чувством ответственности.

Каждый новый день будет занимать свое место в длинной череде Осенних будней. Я буду защищен от мира, плохих эмоций и любых опасных идей. Все, что является новым или отличным от моей картины мира, будет проходить мимо меня, так, чтобы я смог сосредоточиться на выплате кредита за машину, возвращался в тот же самый дом каждый день, испытывал тот же самый стыд каждую ночь, и мог опрокинуть в себя бокал дорогого алкоголя, чтобы прогнать все дурные мысли. И, затем, когда наступит Зима, я буду сидеть в своем красивом домике, и мне не придется обращать внимание ни на что из того, что будет твориться за пределами моего маленького мирка.

Комфорт

Так в чем же состоит главная задача всей этой системы? В том, чтобы усмирить нас. Я подозреваю, что должен был дойти до такого состояния, в котором я больше не буду чувствовать зов дороги. У меня будет милая и безопасная маленькая квартирка, наполненная всяческим дерьмом, которое, в действительности, мне не нужно. Затем, я смогу отказаться от всех возможностей, которые предоставляет мне мир, замкнуться в своем крошечном мирке и пожирать глазами телеэкран. Конечно же, если вы откажетесь идти по этому пути, ваша жизнь окажется далеко не такой приятной, и вам придется жить в омерзительной, маленькой комнатушке, похожей на мою. Если Люди Осени доберутся до вас, то именно это будущее ожидает каждого из вас.

Это не моя жизнь. Я сражался и проиграл. Я надеялся, но моя надежда умерла. Но я никогда не сдавался.

Простите меня. Мои рыбные палочки только что приготовились.

Очаг

На самом деле, у тебя есть выход. Он ждет в Грезе. Он живет в твоей проклятой крови.

Если рядом с тобой находится хорошая клика, и ты можешь поддерживать огонь в Очаге, ты, возможно, сумеешь справиться с подступающим к сердцу холодом. Если ты сумеешь справиться с конформизмом и сохранить в своем теле тепло, если ты сможешь вырваться из сковывающей тебя паутины и не забыть свои мечты, то, возможно, ты сумеешь выжить.

Знаешь...я давно хотел сказать одну вещь. Я действительно устал от того, что они смотрят на меня так, как будто бы я какой-то

неправильный. На самом деле, неправильные они. Люди, которые хотят ограничить твою свободу и поработить твой разум – почтенные дамы с синими волосами, головоломными прическами и строго сжатыми губами, телевизионные евангелисты, которые говорят тебе, что ты грешен, чрезмерно заботливые родители, которые проверяют, какую музыку слушают их дети, и все подавленные люди, обвиняющие секс и свободу во всех смертных грехах – вот, кто кажется мне абсолютно неправильным. Ты должен видеть истинную суть Людей Осени, чтобы понять, кем они являются на самом деле.

Когда-то у меня был друг, которого звали Рансибль...довольно милый пак, насколько, во всяком случае, они могут быть милыми...который начал делать заметки о различных видах Людей Осени. Я думаю, что где-то здесь у меня была копия этих заметок. Да, вот она. Прямо под морковкой.

Морковкой?

Глава Вторая: Холод Зимы

Светлые мечтатели, яростные души,
Вновь уходят в земли, где им будет лучше.
Тучи собираются, сердца замирают,
Больше нет Гламура, и ночь наступает.
-Детский стишок

Пожалуйста, позвольте представиться: мое имя звучит как Каролан Странствующий-по-Далям. Я эшу и рассказчик. Кроме того, я близкий друг Артура, известно под прозвищем Рыбьи Губы, и Рансибля; возможно, Артур даже упоминал обо мне при вас, хотя это не так уж важно. В любом случае, у меня уже готов очередной коктейль из мифов, который я хотел бы разлить по вашим бокалам, и потому устраивайтесь поудобнее, пока я настрою струны своей арфы и вознесу хвалу духам моей памяти, чтобы они позволили мне поведать вам эту историю.

Я нередко дивился тому, насколько зловещими могут быть детские стихи и считалки. Иногда я задумываюсь над тем, как дети вообще могут произносить подобные вещи, не говоря уже о том, чтобы смеяться над ними. Впрочем, именно поэтому они являются детьми.

Как бы то ни было, я бы хотел поведать вам о самом неприятном и пугающем феномене, который известен нашему роду. Этим феноменом является Банальность. Она представляет собой не просто незначительное неудобство, периодически всплывающее в жизни таких, как мы: это свидетельство нашего поражения в отчаянной битве за то, чтобы сохранить в этом мире магию, а также нас самих. Истинная магия является творчеством: все остальные ее аспекты являются производными от этой неоспоримой истины. По мере того, как человечество наполняет вселенную стерильными откровениями, и продолжает отделять смысл мироздания от мифа и магии, фантазия и воображение слабеют. Это достаточно продолжительный процесс, который принимает различные формы, что, впрочем, не делает его менее вездесущим. Сперва значимость происходящего достаточно сложно оценить, но затем все незначительные детали начинают собираться воедино. В конце концов, вы понимаете, что, на самом деле, детали не бывают "незначительными".

Возьмем, к примеру, мою собственную специальность. Симптомы того, о чем я уже рассказал вам, с легкостью прослеживаются на примере тех, кто жертвует историей ради так называемого "реализма". Конечно же, в любой истории должен присутствовать реализм, так как, в противном случае, в нее никто не поверит. К сожалению, все больше и больше людей делает основной упор на реалистичность истории, что в их понимании означает отсутствие каких-либо отличий от "существующих реалий", чтобы это не значило. Они не желают знать ничего нового, отдавая предпочтение знакомым и общепринятым истинам. Любая попытка выйти за пределы дозволенного считается неприемлемой. Сложно не замечать то, насколько сильно это ограничивает фантазию; во многих случаях окончательным

результатом подобного процесса становится то, что прекрасная история приносится в жертву диктатам Банальности.

Может быть это связано с нетерпимостью? Или страхом? Или ненавистью? Нетерпимость сама по себе представляет весьма своеобразную смесь страха и ненависти. Почему Люди Осени относятся к нам именно так? Почему они испытывают необходимость в ограничении творчества и фантазии? Ответы на эти вопросы связаны с истоками самой Банальности.

Пришествие Зимы

На заре истории человечества Банальности попросту не существовало; или, по крайней мере, мы не ощущали ее влияния. В те далекие дни все было новым и необычным, и потому феи, которые жили рядом с людьми, никогда не испытывали нехватки Гламура. Тогда нам попросту не было необходимости кого-либо Опустошать, ибо Гламур был обилен и доступен каждому.

С течением времени Мечтатели начали давать имена различным составляющим мира, и в ходе дарования имен Гламур оказывался привязан к этим именам, ибо они несли в себе силу. Тем не менее, это не привело к уменьшению количества Гламура, доступного феям, и, в конечном счете, истинные последствия произошедшего стали очевидны лишь спустя длительное время.

На протяжении многих веков феи были постоянными спутниками человечества. Сомнения в существовании фей приравнивались к попыткам оспорить существование солнца или луны. Многие люди считали представителей нашего народа богами или богинями, ибо в те дни мы обладали немалой силой. Но, в конце концов, убеждения людей, как, впрочем, и их отношение к нам, изменились. Старые религии умирали, и новые занимали их место. Людям уже не хватало прежних сверхъестественных объяснений всему, что происходило у них глазах. В том случае, если они все же соглашались принять их, эти объяснения происходили из ограниченного числа источников, подобных, к примеру, учению о христианском Боге или Дьяволе и его прислужниках. Люди попросту перестали нуждаться в феях, как нуждались в них в былые времена.

Вскоре после этого мир увидел развитие технологии. Сначала эти новые открытия несли в себе много Гламура, так как это были первые оригинальные концепции, возникшие за последнее тысячелетие. В то же время, смертные ученые не принимали во внимание существование фей, или же не желали признавать его, в силу чего их неверие навредило многим из тех, кто питался Гламуром, производимым творениями их фантазии. Складывалось впечатление, что Гламур, который феи получали из открытий этих людей, буквально сжигал их. Конечно же, теперь мы понимаем, с чем это было связано. Возможно, если бы тогда мы отнеслись к этому по-другому, наше нынешнее положение было бы гораздо лучше. Впрочем, никто не знает, что было бы если бы, и потому нет смысла плакать над разбитой посудой.

Эти Китэйны пострадали от Гламура, который они извлекали из рациональных женщин и мужчин той эпохи. Большая их часть попросту отказалась от дальнейших попыток, но некоторые старались найти

применение этим энергиям. Именно они стали первыми Даунтэйнами. На самом деле, многие из нас подозревают, что эти существа или их последователи манипулируют целыми обществами для того, чтобы увеличить уровень Банальности. Кажется смешным? Возможно. Но перед тем как смеяться, взгляните на окружающий мир, и задумайтесь, так ли это смешно.

В действительности, само по себе возникновение науки и технологии не привело к усилению Банальности. Истинные причины этого процесса были связаны с мировоззрением тех, кто занимался и тем, и другим. Ученые, которые могут и хотят воспринимать концепции и теории, которые выходят за пределы того, чему их учили, нередко даже приветствуя их появление, обычно оказываются гораздо менее Банальными, чем те, кто пытаются объяснить все, что предстает перед их глазами, с помощью ограниченного набора научных законов. Более того, любые законы, в сути своей, являются ограничивающими, и само их существование способно привести к усилению Банальности тех, кто им подчиняется.

Наука обеспечила человечество разгадками всех тех маленьких загадок, ответы на которые некогда приписывались сверхъестественным силам. Болезни не были проклятьями, и вызывались обычными микробами. Плохая погода была связана не с гневом богов, а с направлением движения воздушных масс, климатом, сменой сезонов и множеством других факторов. В конечном счете, все люди начали воспринимать происходящее в мире одним и тем же образом. Очень немногие были готовы противоречить "доказанным фактам", и это также усиливало Банальность.

Феи всегда зависели от фантазии и веры человечества, но вера людей в сверхъестественное начала стремительно слабеть. Вместо этого, человеческие убеждения основывались на утверждениях, сформулированных научными и религиозными кругами в эпоху Ренессанса, которые поддерживали и развивали былые взгляды.

Чем все это обернулось для нас? Не только тем, что присутствие Китэйнов среди людей оказались нежелательным. В сущности, мы стали ненужными. Человечество решило само прийти к тому, чему Китэйны научили их много тысячелетий назад. Это было особенно невыносимо для Ши. Вместо того, чтобы смириться со своим поражением, Ши бросили человечество. Многие простолюдины предпочли остаться на Земле, но, учитывая растущее неверие и Банальность, им пришлось искать возможности для выживания: одной из них стало то, что теперь принято называть Кризалисом. После того, как все троды Грезы закрылись, это стало единственным выходом. Феи, оставшиеся на Земле, и последовавшие по Пути Подменыша, рождались и перерождались в человеческих телах на протяжении многих последующих веков.

В 1969 году Соединенные Штаты успешно запустили космический корабль, приземлившийся на Луне, и поток Гламура, сфокусированный с помощью долгих лет ожиданий человечества и множества произведений из жанра научной фантастики, открыл трод, ведущий на Аркадию. Это привело к большому притоку Ши из пяти Домов. Все ли они успешно добрались до Земли? У меня есть серьезные сомнения на этот счет. Учитывая их уязвимость перед лицом Банальности, многие из

этих несчастных, скорее всего, до сих пор заточены в своих смертных телах, лишенные воспоминаний о своей истинной природе.

Это был недолгий период хрупких надежд, ибо вскоре после этого космическая программа оказалась свернутой, и сила Банальности вновь начала возрастать. К ужасу всех известных мне Китэйнов, количество знамений, указывающих на неотвратимое приближение Зимы, продолжает неудержимо расти. Как это ни прискорбно, но среди наиболее заметных признаков этого можно назвать резкое увеличение числа Даунтэйнов, которое заметно возросло за последние 25 лет.

Приближение Зимы рождает в сердцах Китэйнов страх и ненависть и, нередко, приводит к отчаянным попыткам игнорировать происходящее, в надежде, что если не думать о Зиме, то она никогда не наступит. Многие Китэйны осознают, что после наступления Зимы их жизни, страхи и все, что им известно и дорого, окажется оторванным от них, и на Земле останется только безжизненная серость, в окружении которой смертные будут возносить хвалу своей равнодушной науке. Именно поэтому у Китэйнов есть веские основания страшиться грядущего, и они готовы сделать все, что в их силах, чтобы изменить его, или, по крайней мере, смягчить негативное воздействие на представителей своего рода.

Многие Китэйны верят, что Зима ознаменует конец всего, что представляет для них какое-либо значение в этом мире: Армагеддон души, который приведет к уничтожению всей магии и фантазии, которые до сих пор остаются во вселенной, не оставив ничего, что способно вдохновлять или побуждать к изменениям. Это не будет катаклизмом в привычном понимании этого слова. Просто в один из дней мы проснемся в своих кроватях, и не будем помнить о том, кем и чем мы являемся на самом деле. В конце концов, уйдут последние из нас, и о нашем роде не останется даже памяти, ибо Банальность уничтожит все, включая и воспоминания о нас.

Немногочисленные еретики верят, что Зима (и Банальность) не приведет к уничтожению Китэйнов: она всего лишь изгонит их обратно на Аркадию. Те, кто воспринимают подобные взгляды слишком серьезно, нередко становятся Даунтэйнами из числа Отступников. Лично я очень сомневаюсь в правдивости этих утверждений. Если истинные феи не собираются пускать нас домой сейчас, то с чего бы это они согласились забрать к себе кого-то, чья душа будет полностью отравлена серыми и безжизненными мечтами человечества? (Если, конечно же, там останется, что отравлять).

Одно из достаточно малоизвестных предположений, которое, впрочем, приобретает в последние годы все больший вес, заключается в том, что Зима, подобно Весне, Лету и Осени, рано или поздно пройдет – и за ней последует Весна, и новая эпоха, в которой нам снова найдется место. Возможно, в иных обличьях, отличных от тех, в которых мы существуем сейчас, но, так или иначе, мы снова будем нужны. Сторонники этой гипотезы утверждают, что мир состоит из циклов, и, подобно тому, как человечество больше не полагается на Китэйнов, смертные должны пройти этап, на котором они не будут жертвами манипуляций, и не должны будут полагаться ни на кого, включая Расточителей (я бы даже сказал, *особенно* Расточителей). Для людей Зима станет периодом зрелости, временем, когда они осознают свой

истинный потенциал. Со временем, люди предложат феям вернуться, но на этот раз они станут нашими учителями, а не мы – их.

Тем не менее, подменыши, в большинстве своем, относятся к Зиме со страхом и трепетом. Скорее, они предпочтут обратить вспять Осень, и вернуть счастливые дни Весны и Лета. Зима в их понимании является смертью; смертью без обещания новой жизни, смертью без перерождения. Более того, ситуация ухудшается еще и тем, что это смерть без какого-либо смысла.

Искусства Банальности

Сталкиваясь со столь зловещей концепцией как Банальные Искусства, большинство Китэйнов, прежде всего, задается вопросом: Как кто-либо в этом мире мог создать нечто, подобное Искусству Банальности? Это очень хороший вопрос, и я могу лишь надеяться на то, что смогу дать на него удовлетворительный ответ.

Первоначально это не были Искусства в традиционном значении этого слова. Скорее, я бы назвал их предрасположенностями, хотя даже это слово кажется мне не совсем подходящим. Самые опасные Даунтэйны, которых я когда-либо встречал, ухитрялись каким-то образом получать силу из Банальности. Если быть более точным, то они получали силу посредством уничтожения Гламура, но, на самом деле, это одно и то же, не так ли? Многие из них даже не осознавали, что они делают, или какой вред причиняют. Это, как, впрочем, и сами их поступки, напрямую связано со средствами, с помощью которых они предают свое наследие.

Типичный Даунтэйн рождается из неверия в свою истинную природу. Он способен уничтожить все, что не вписывается в его картину мира. В силу этого, в присутствии этого ужасающего существа очень сложно предпринимать что-либо, связанное с Гламуром. Исключительно Банальный смертный может заметно усложнить работу с Гламуром в непосредственной близости от себя, но Даунтэйны фактически способны полностью подавить подобные попытки.

Способности Даунтэйнов отличаются от доступных Китэйнам сил тем, что могут использовать Банальность в собственных целях, черпая силу и возможности из своей связи с ней. Даунтэйн сознательно усиливает сковывающие его оковы Банальности, в обмен на возможность использовать даруемую ею мощь.

Непосредственный характер этого взаимодействия может принимать одну из двух возможных форм. В первом случае, речь идет о нескольких уникальных дарах, которые не похожи ни на что другое, и подчиняются своим собственным правилам. Во втором случае, Даунтэйны используют искаженные формы Искусств и Королевств, стремясь поставить их на службу Банальности. Эти измененные подобия привычных способностей Китэйнов способны только искажать, подчинять и уничтожать Гламур, Китэйнов и химер. В силу этого, суть их заключается не в том, что они могут делать, а в том, что они способны исказить или сокрушить.

Применение всех этих способностей далеко не всегда происходит сознательно. Нередко Даунтэйны обращаются к ним на уровне подсознания, используя их в ходе своего бесконечного крестового

похода во имя Банальности. В большинстве случаев Даунтэйны даже не осознают, что присущие им ранее способности изменились.

Чтобы не вселять в ваши души чрезмерный страх, я отмечу, что только самые опасные Даунтэйны способны развить более одной подобной способности. В большинстве случаев, им доступен всего один – возможно, два – проклятый дар.

Химеры и Банальность

В отличие от других химер, Банальные химеры обладают своей собственной Банальностью. Эту Банальность нельзя использовать для защиты от колдовства и других форм воздействия со стороны Китэйнов, если в описании существа не указано обратное. Невзирая на тот факт, что подобные химеры обладают Банальностью, они, тем не менее, остаются порождениями Грезы, и не могут существовать без веры в чудо: как минимум, они сами должны верить в собственное существование. Для того чтобы использовать свою Банальность для защиты, Китэйну необходимо на время отречься от своего собственного существования; в случае с химерой это будет означать полное уничтожение.

Тем не менее, химеры могут получать дополнительную временную и постоянную Банальность. Причины этого обычно оказываются такими же, как и в случае с обычными подменышами: к подобным результатам может привести уничтожение истинной сущности подменыша, убийство подменыша или другой химеры, неудачная попытка преодолеть Банальность смертного и так далее. Если постоянная Банальность химеры достигает 10, она подвергается полному и необратимому Растворению.

В некоторых случаях химеры могут использовать Банальность в агрессивных целях, хотя эта сила представляет собой дополнительную, и достаточно редкую, способность, и не является базовым свойством всех Банальных химер.

Банальные химеры

Банальные химеры являются одними из самых пугающих существ, которых только может встретить подменыш; многие из них гораздо больше напоминают Даунтэйнов, чем мне хотелось бы. К счастью, они встречаются гораздо реже Даунтэйнов. К несчастью, большая их часть представляет такую опасность, что я дважды подумаю, прежде чем приближаться к ним на расстояние, необходимое для того, чтобы узнать о них еще что-то. В силу этого, мне приходится опираться на истории, которыми делились со мной другие подменыши, а не свой собственный опыт.

Подобно существованию Китэйнов, подверженных воздействию Банальности, существуют также химеры, порожденные разумами Даунтэйнов, или же каким-то образом искаженные Банальным мирозданием. Они существуют исключительно для того, чтобы поглощать Гламур в любой форме, которая им встретится. Эти зловещие существа очень опасны, но их достаточно сложно опознать до

того, как они выдадут свою истинную природу. Многие из них славятся своим коварством и вероломством. Следует отметить, что изначально они не обладали какими-либо дополнительными возможностями, отличающими их от обычных химер, но, сталкиваясь с необходимостью выживать в условиях Банальности, с которой неразрывно связано их существование, они вырабатывают адаптивные свойства, делающие их сильнее. К счастью, Банальные химеры действительно очень редки, так как сам источник их существования постепенно уничтожает этих существ. Фактически, тем немногим из них, кому удается появиться на свет, нередко уготовано всего несколько часов или дней существования.

Даже если забыть об их необычных способностях, Банальные химеры представляют собой живой парадокс. Банальность постепенно ослабляет их, постоянно усиливая их аппетиты, что заставляет их поглощать все больше и больше Гламура, необходимого им для выживания, пока, в конечном счете, их не уничтожает та же самая сила, которая породила их. Тем не менее, до этого момента они представляют огромную опасность для всех фей.

Банальные химеры нередко встречаются в местах, связанных с великими бедствиями и страданиями Китэйнов. Хотя они далеко не всегда осознают причины своего появления на свет, эти существа представляют смертельную опасность для подменышей. Невзирая на их химерическую природу, ходят слухи, что некоторые из них способны навредить не только истинной сущности Китэйна, но и его физическому телу.

Поговаривают также, что определенные химерические предметы могут оказаться отравлены Банальностью. Подобные вещи кажутся на первый взгляд обычными химерическими предметами, но в случае прикосновения к плоти Китэйна вызывают нечто, напоминающее обморожение. О том, как они появляются на свет, известно очень немногое. Большинство подменышей предполагает, что их возникновение может быть связано с проклятьями, несчастными случаями, и другими неприятными стечениями обстоятельств.

Брошенные

Существуют химеры, которые попросту оказались забыты. Многие из них некогда были весьма ценимы в качестве компаньонов или спутников, но когда Китэйны (или смертные) забывают об их существовании, эти существа теряют живительную связь с Гламуром. В большинстве случаев, подобные химеры попросту исчезают в Грезе. Тем не менее, в силу неизвестных причин, Брошенным удается пережить эту утрату. Для того чтобы продолжать свое существование, они должны каким-то образом находить Гламур. Это, в свою очередь, усиливает хватку Банальности на их душах, но эти несчастные, изголодавшиеся существа нечасто задумываются над чем-то подобным.

Нередко эти химеры являются классическими "чудовищами из-под кровати", которые забываются по мере взросления; это связано с тем, что они рождаются из идеалов и фантазий, постепенно теряющих смысл для своих прежних владельцев. Подобно этим фантазиям, они больше не представляют какого-либо значения для людей и Китэйнов, которые когда-то создали их.

Терапия: Теоретически Китэйны могут пригреть одного из этих несчастных скитальцев, наделив его необходимым вниманием и заботой, способной успокоить его ненасытный голод, хотя добиться этого будет очень нелегко.

Селадир

Эта бедная химера некогда была товарищем по играм Благой принцессы Магдалены из Дома Эйлунд. Они никогда не расставались, постоянно встревая во всевозможные неприятности. Магда принесла клятву вечной дружбы и любви своему "воображаемому" другу, причем дело дошло до того, что она разрезала палец и смешала свою кровь с кровью Селадира. С ним всегда было интересно играть, потому что Селадир мог принять любое обличье, которое только желала Магдалена, и стать кем или чем угодно. Он также мог сделать так, что сама Магда начинала выглядеть по-другому, пускай даже только в глазах других Китэйнов и химер.

Затем, в один из дней Магда немножко повзрослела – и стала Юношей. Она начала водить дружбу со своими ровесниками, но Селадир не изменился. Если раньше они были лучшими друзьями, то теперь Селадир стал для нее обузой. Он раздражал, надоедал и разочаровывал ее одним своим присутствием. К сожалению для Магды, игнорирование Селадира нарушило клятву, которую она принесла ему. Последствия этого оказались для нее не слишком неприятными. Тем не менее, их оказалось достаточно для того, чтобы повлиять на ее жизнь так, как ей никогда бы не пришло в голову, но, впрочем, это уже другая история.

В свою очередь, бедного Селадира попросту выкинули, как выкидывают старую, потрепанную и некогда любимую игрушку, которая утратила свое очарование. Кроме того, последствия нарушенной клятвы отразились на нем особенно жестоким образом, так как эта клятва, принесенная на крови, была частью того, что придавало смысл его существованию.

Все еще переживая предательство Магды, Селадир решил преподать Китэйнам, и, в особенности, Детям, хороший урок: никогда не забывать клятвы, как бы давно они не приносились. Несмотря на то, что она бросила его, Селадир так и не отважился отомстить самой Магде, и потому занялся другими членами ее клятвенного круга. Он использовал свои способности и их доверчивость, чтобы настроить ее друзей друг против друга. Когда Селадир счел себя удовлетворенным возникшим хаосом и ссорами, он сообщил Магде о том, что именно вызвало их, и сбежал.

Теперь его именем пугают Детей по всему миру: им говорят, что если они нарушат клятву, то Селадир придет за ними, и заставит как следует заплатить за это. Эти рассказы нередко получают подтверждение, так как Селадир всеми силами старается наказывать клятвопреступников. Более того, если ему не удается найти настоящего клятвопреступника, Селадир наказывает тех, кто, по его мнению, может нарушить клятву. В силу этого, его жертвой может стать практически каждый Китэйн. Селадир может также применять свою

Проницательность для обнаружения клятвопреступников, чтобы разобраться с ними в первую очередь.

Если Селадир встречает кого-то, кто, по его мнению, может попытаться нарушить клятву (а это, в сущности, любой Китэйн, который когда-либо приносил клятвенные обязательства), он может применить особенно устрашающую способность, которую ему удалось развить: потратив 5 временных пунктов Гламура и сделав противоположный бросок Банальности против Гламура жертвы, он может навлечь кару за нарушение клятвы на этого Китэйна, вне зависимости от того, нарушил ли он ее на самом деле.

Селадир уже начал Растворяться, что связано с тем вредом, который он причинил Грезе. Тем не менее, ему удается поддерживать свое существование за счет Гламура, который он получает благодаря своим жестоким наказаниям.

Атрибуты: По 2 точки во всех Физических Атрибутах, по 3 точки во всех Социальных Атрибутах, по 4 точки во всех Ментальных Атрибутах.

Способности: Актерство 3, Эмпатия 5, Проницательность 4, Хитрость 5.

Гламур: 7

Воля: 6

Банальность: 7

Атака: Удар (2 кубика); Укус (3 кубика).

Силы:

Превращение – С помощью затраты 1 пункта временного Гламура, Селадир может изменять свой облик, превращаясь в кого захочет. Он также способен изменять облик других существ, хотя для этого ему придется потратить 2 пункта Гламура. В том случае, если его жертва не желает поддаваться изменениям, Селадиру придется сделать бросок Манипулирования + Хитрости (сложность равняется значению Воли цели).

Беспощадные

Рожденные из кошмаров и беспокойных ужасов, эти существа являются проклятьем Китэйнов, которые позволили страху перед грядущей Зимой управлять их жизнями. Их страхи обретают плоть и кровь, стремясь сделать кошмары, живущие в головах подменышей, реальностью. В этом заключается единственное предназначение этих существ: в отличие от Брошенных, они никогда не знали иной жизни.

К числу этих существ относятся как исключительно пугающие твари, так и вполне обыденные создания. Известно, что один из Беспощадных, который напоминал громадного дракона, уничтожил несколько Долин прежде, чем аристократы сумели собрать достаточно сил для того, чтобы расправиться с ним. Другая химера выглядела как обычный старик, но Банальность в ней была настолько сильной, что она уничтожала Гламур одним своим присутствием.

Единственное, что можно сделать с подобными существами, это попытаться уничтожить их прежде, чем они причинят значительные несчастья живущим неподалеку Китэйнам. При наличии времени и соответствующих возможностей, они готовы уничтожить все, что

создали феи, делая это лишь для того, чтобы создать новый повод для страхов, которые питают их.

Некоторые подменыши предлагают еще одну возможную тактику борьбы с этими существами: натравливать их на Даунтэйнов. Даунтэйны все еще являются Китэйнами, и обладают Гламуром (каким бы скудным не был этот Гламур). Возможно, их взаимоисключающие цели приведут к тому, что обе эти стороны уничтожат друг друга в противостоянии...или, по крайней мере, так утверждают сторонники этой теории. До сих пор никому не удалось проверить ее на практике, так как ни Даунтэйны, ни Банальные химеры не появлялись среди Китэйнов в значительных количествах или подходящих местах.

Некоторые из Беспощадных напоминают воплощения тех или иных представлений или концепций. В сущности, они не столько являются истинными химерами, сколько ожившими эмоциями. У них может присутствовать или отсутствовать физический облик, но, в любом случае, они основываются на определенной эмоции, которая породила их. В этом они напоминают Нервоз, если не считать того, что эти существа всегда связаны с сильными и очень Банальными чувствами.

Терапия: Китэйнам не известно никаких способов "исцеления" подобных химер. Предполагается, что если несколько Китэйнов, обладающих сильной Волей и Гламуром, объединят свои силы, то им, возможно, удастся выстоять в борьбе с одним из этих существ. Возможно, им даже удастся уничтожить его силой своей воли.

Ледяной вирм

Эта химера представляет собой дракона, возникшего из объединенной ненависти нескольких Даунтэйнов, стремившихся уничтожить Каэр Фламинго в Королевстве Белых Песков. Хотя их попытка потерпела неудачу, и сами они погибли, их всепоглощающая ненависть породила это ужасное создание.

Создается впечатление, что единственным предназначением ледяного вирма является уничтожение Китэйнов и разрушение их пристанищ. Он парит в небе, выискивая подходящую жертву, после чего камнем падает вниз. Затем, он выдыхает облако холода, которое превращает в хрустальный лед любой Гламур, к которому прикасается, после чего разбивает его. Конечно же, обычные люди не видят ничего из вышеописанного.

Дыхание ледяного вирма обжигает, подобно холодному железу, его глаза сверкают так, как если бы их сделали из вековечных льдов, и, вдобавок ко всему, за ним повсюду следует ледяной ветер. Внешне он напоминает очень угловатого дракона, вырезанного из прозрачного льда. Когда ледяной вирм прикасается к Китэйнам, они испытывают боль, сравнимую лишь с прикосновением холодного железа.

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 8, Харизма 1, Манипулирование 1, Внешность 5, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Драка 4, Дыхание 5, Уклонение 5, Полет 4.

Гламур: 9.

Воля: 7.

Банальность: 8.

Уровни Здоровья: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, смерть.

Атака: Когти (8 кубиков).

Силы:

Ледяное Дыхание – Дыхание ледяного вирма обычно оказывает одно из двух возможных воздействий. Прежде всего, оно может уничтожать химерические строения. Для этого, ледяной вирм делает бросок своей Банальности, сложность которого равняется значению Гламура цели (в случае с фригольдами просто умножьте на два значение фригольда). Каждый успех уничтожает все химерические постройки в радиусе десяти квадратных футов. Для использования данной способности требуется один пункт Гламура.

Аналогичным образом, вирм может направить свое дыхание на Китэйна или химерическое существо. Подобная атака наносит восемь кубиков урона, которые оказывают такое же воздействие, как если бы урон наносился холодным железом. Дыхание вирма может поражать цели, находящиеся на расстоянии 60 футов, и покрывает область, равную десяти квадратным футам. Для использования данной способности требуется один пункт Гламура.

Увядание

Существует немало путей, приводящих подменышей прямиком в объятья Банальности. Этот раздел описывает некоторые из них, как, впрочем, и способы спасения персонажа от верной смерти.

Дезертирство: Подменыш может по собственному желанию отступить в свое смертное обличье. Любой персонаж, предпринимающий этот шаг, сразу же получает один пункт временной Банальности. Если временная Банальность персонажа превышает его Гламур, данное действие автоматически оказывается успешным. Китэйн становится обычным смертным и не может взаимодействовать с порождениями Грезы.

Если Гламур персонажа больше его Банальности, ему придется сделать бросок Воли по сложности, равняющейся значению его постоянного Гламура. Если бросок оказывается успешным, Китэйн благополучно отказывается от своей истинной сущности.

Как только это происходит, Китэйн может снова вернуть себе облик и способности феи. Это сопровождается броском Воли или Гламура (в зависимости от того, какая из этих Черт выше) по сложности, равной текущему значению его Банальности. Если подменыш набирает хотя бы один успех, он снова обретает свой истинный облик. Если бросок проваливается, он оказывается запертым в своей смертной оболочке. Чтобы определить продолжительность заключения, используйте Таблицу Туманов, как упомянуто выше. Кроме того, персонаж может освободиться из оков Банальности в результате соприкосновения с Гламуром.

Банальность выше Гламура: Китэйн находится под угрозой временной утраты памяти, если его Банальность превышает значение Гламура. Это обычно происходит после окончания истории, и подобная амнезия может продолжаться целые дни, а то и недели, в зависимости

от решения Рассказчика. Один из способов воспрепятствовать этому заключается в том, чтобы производить бросок Гламура по сложности, равной Банальности Китэйна, каждый день, в течение которого персонаж не соприкасается с Гламуром. Неудача означает, что Китэйн теряет все воспоминания о том, кем является на самом деле. Количество времени, которое продолжается эта амнезия, определяется с помощью Таблицы Туманов на странице 208 базовой книги ***Подменыши: Греза***. Конечно же, не стоит забывать и о том, что его может вывести из этого состояния другой Китэйн.

Банальность выше Гламура и Воли: Если постоянная Банальность Китэйна превышает и Гламур, и Волю персонажа, перед ним предстает вполне реальная опасность полностью забыть себя, и стать обыкновенным человеком. Чем ближе значение его Банальности к отметке 10, тем быстрее это происходит. Данного исхода можно избежать в том случае, если персонаж постоянно контактирует с источниками Гламура. За каждый пункт Банальности Китэйна, превышающий значение его Гламура, он должен проводить хотя бы один день в неделю на территории фригольда, чтобы избежать последствий повышенной Банальности. Если подменыш не проводит положенный срок в пределах фригольда, он рискует лишиться своей истинной сущности. Кроме того, персонаж получает один пункт временной Банальности за каждую неделю, в течение которой это условие не выполняется. Это условие, однако, не действует в тех случаях, когда Китэйн участвует в приключении с целью понизить свою Банальность или же связан клятвой, которая мешает ему выполнить данное условие. В результате этого, до тех пор, пока персонаж активно взаимодействует с другими подменышами, вероятность того, что он случайно превратится в смертного, достаточно невелика. Это, однако, не означает того, что каждый Старец должен немедленно срываться с места и мчаться приносить клятву, которая освобождает его от необходимости следования этому требованию; в конце концов, клятвы – это очень серьезная вещь, и Греза, зачастую, оказывается недовольна теми, кто использует их в своих личных целях.

Пример: *Брайан, Старец с Гламуром 6, Волей 5 и Банальностью 8 должен проводить три дня в неделю в пределах фригольда, чтобы избежать получения новой Банальности. Если он не проводит необходимое время внутри фригольда, его временная Банальность каждую неделю увеличивается на один пункт, пока не достигнет 10, после чего, в соответствии с решением Рассказчика, его постоянная Банальность также может увеличиться на один пункт.*

Банальность десять: Когда постоянная Банальность Китэйна достигает значения 10, он оказывается под угрозой безвозвратного Растворения. Однако, это не мгновенный процесс. Он занимает один день за каждый пункт постоянного Гламура и Воли, которые наличествуют у подменыша. Если Китэйну каким-то образом удается опустить Банальность ниже 10, он получает небольшую передышку. Не забывайте, впрочем, что Китэйн может забыть о своей природе еще до того, как процесс Растворения будет завершен. В этом случае понизить Банальность становится практически невозможно.

Химерические предметы

Химерические предметы, запятнанные Банальностью, во многом похожи на Банальных химерических существ. Большая часть этих предметов рождается из страхов и проступков Китэйнов, хотя самые безумные из Даунтэйнов сознательно создают подобные вещи для того, чтобы усилить свои разрушительные способности. К счастью, Банальные химерические предметы очень сложно изготовить, и потому они исключительно редки.

Серый Меч

Этот химерический клинок лишен каких-либо характерных особенностей или необычных черт. Он выглядит как обычный серый меч, у которого нет украшений или иных запоминающихся деталей. Ходят слухи, что он был создан могущественным Ши Неблагого Двора, который стремился уничтожить своего Благого противника. К сожалению, этот клинок попал не в те руки, и, если верить рассказам Китэйнов, принадлежит в данный момент одному из Даунтэйнов.

Каждый раз, когда Серый Меч поражает Китэйна, его жертва получает один пункт постоянной Банальности. Эта Банальность уходит со скоростью один пункт в день, но если Китэйн в результате соприкосновения с клинком забывает свою истинную природу, он оказывается навеки утрачен для мира. Король Дэвид объявил, что дарует награду любому Китэйну или клятвенному кругу, который сумеет обнаружить и уничтожить Серый Меч.

Растворение

Она ушла. Без следа. Растворилась, как снежинка на моей ладони. Гламур, который наполнял ее и делал тем, кем она была…исчез.
-Сир Лиам Полынник, рыцарь Ши, оплакивающий свою возлюбленную, утраченную из-за Банальности

Если судьба Даунтэйна считается феями хуже смерти, то Растворение можно по праву назвать еще более горьким уделом. Китэйн, подвергшийся ему, просто перестает существовать, как будто бы его никогда и не было. Почти всех Даунтэйнов ожидает именно этот конец, приближающийся по мере того, как они погружаются все глубже и глубже в пучину Банальности.

Больше всего на свете Китэйны страшатся именно перспективы Растворения, хотя, в то же время, практически каждому из них рано или поздно придется столкнуться с ней. Те из них, кому выпадает этот удел, воистину заслуживают сочувствия, ибо их истории заканчиваются не большим и оглушительным взрывом, а едва слышным хлопком. Это сложно назвать героической смертью или же благородной жертвой во имя спасения магического королевства.

В действительности, существует два различных проявления данного феномена. Первое из них связано с теми случаями, когда

Китэйн временно забывает о своей истинной сущности. Это состояние обычно проходит после того, как подменыш вновь подвергается воздействию Гламура. В результате этого, он испытает своего рода "второй Кризалис", так как забытые им воспоминания вновь захлестывают его, пробуждая в нем способность вновь воспринимать ту неземную красоту, которая была надежно сокрыта от него лишь несколько мгновений назад. Да, Туманы действительно представляют угрозу даже для Китэйнов. Когда феи слишком часто скрываются за своими смертными обличьями от опасностей, которые представляют для них химеры, возникает опасность того, что Туманы полностью поглотят их, оградив при этом от всего, что осталось за этим непроницаемым пологом.

Подмечено, что даже когда Китэйны "нормальны", они все равно не похожи на обычных людей. Подменышей, забывших о своем магическом прошлом, изводит ощущение чего-то неправильного, хотя временами они даже не могут понять, связано ли оно с миром, который их окружает, или с ними самими. Они ощущают утрату чего-то, но не знают, как ее восполнить. Некоторые Китэйны даже оставляют письма и послания, адресованные самим себе, в надежде, что смогут вспомнить все и, если повезет, подтолкнуть себя к возвращению своей истинной природы.

К сожалению, эти благородные начинания чаще всего заканчиваются трагическими неудачами. Техника напоминаний имеет болезненные последствия, и лишь в самых редких случаях достигает ожидаемого результата. Чаще всего, Китэйн просто откладывает послание в сторону, стремясь заняться чего-то более важным и забывая о нем, как о чем-то глупом или бессмысленном. Возможно, оно лишь усиливает страстное желание заполнить эту глубокую, леденящую пустоту в душе. Возможно, он принимает его за завязку хорошей фантастической истории.

Судьба подавляющего большинства Китэйнов состоит в том, чтобы пасть в один из дней жертвой полного забытья. Они подвергаются Растворению в безжалостных объятьях Банальности и пропадают навсегда, ибо их души оказываются развеяны жестокими и холодными ветрами неверия. Это Китэйны, которые в силу неких обстоятельств оказались настолько пропитаны Банальностью, что их истинные сущности попросту не могут вынести ту ношу, которая свалилась на них. Когда Китэйн наталкивается на подменыша, который подвергся Растворению, то, зачастую, он испытывает гораздо большую горечь, нежели при виде своего мертвого соратника.

Представьте, если хотите, встречу со старым и очень близким другом. Другом, с которым вас объединяет множество историй, шуток и поднятых бокалов. И вот ваш друг не только не узнает вас, но и не помнит абсолютно ничего о вашем общем прошлом. Это страшная утрата, и не только для тех, кто вынужден созерцать конечные результаты подобного изменения. Вы можете представить себе, каково это, просто прекратить существовать? Это явно не слишком приятно, но, в то же время, феи рискуют стать жертвами чего-то подобного каждую секунду своей жизни.

В большинстве случаев, подобные изменения не являются мгновенными. Конечно же, требуется определенное время для того, чтобы Китэйн окончательно скрылся за своим смертным обличьем. На

самом деле, если кто-то наблюдает за этим, то он, скорее всего, сможет уловить изменения еще до того, как столкнется с окончательным результатом. Как истинный Китэйн, независимо от того, Благой он или Неблагой, этот подменыш должен будет попытаться помочь слабеющему собрату, прежде чем тот утратит себя навеки, или даже на относительно недолгое время. Каждый потерянный Китэйн - это еще одна утраченная частица Гламура. Этого никак нельзя допускать, и, тем не менее, это происходит с завидной частотой. Иногда это скольжение в пропасть не удается остановить просто потому, что никто его не замечает. Иногда же, к сожалению, те, кто замечают это, попросту не утруждают себя вмешательством. Последнее соглашаются признать далеко не все, но подобное безразличие и равнодушие действительно имеют место даже в обществе фей. Именно этого равнодушия следует всеми силами избегать Китэйнам, так как, в противном случае, Банальность попросту поглотит их всех. Лучшим способом бороться с этим постепенным Растворением является полное погружение в Гламур, которое необходимо осуществить до того, как подменыш позабудет все то, что некогда было для него важным. Тем не менее, следует помнить о том, что здесь, как и во всем остальном, необходимо соблюдение меры, ибо, в противном случае, подменыш рискует столкнуться с Бедламом.

Социальные аспекты

Многие Китэйны предпочитают пореже вспоминать о тех, кто "подвергся Растворению". В сути своей, они попросту игнорируют их, как будто они никогда не существовали. Это не лучший способ разрешения данной проблемы, и это чревато приобретением еще большей Банальности. В конце концов, как кто-либо может учиться на чужих ошибках, если он делает вид, будто бы этих ошибок никто и никогда не совершал? Когда (или если) Китэйн вновь становится собой, другие подменыши ведут себя так, будто он был "в разъездах" или "в отпуске". Подобные эвфемизмы весьма популярны среди тех, кто попросту не может справиться с проблемой. Они боятся, что связь с потерянными Китэйнами может заразить Банальностью их самих, и даже одна мысль об этих несчастных, пропащих душах кажется им опасной. К счастью, столь параноидальные Китэйны все же представляют собой меньшинство среди народа фей.

С другой стороны, многие Китэйны понимают опасность подобного отношения и всячески стремятся освободить тех, кто был захвачен Банальностью, если у них есть хотя бы минимальная возможность сделать это. Китэйны, обладающие столь активной "гражданской позицией" порой специально проводят соответствующие поиски, тогда как другие феи просто помогают, чем могут, если натыкаются на одного из этих несчастных. Обнаружение потерянного Китэйна всегда становится поводом для великого празднества, ибо при этом он вновь занимает принадлежащее ему по праву место в обществе фэйри. Этот праздник во многом напоминает Благословение, хотя, на самом деле, представляет собой торжество перерождения.

Возвращенный в общество Китэйнов подменыш обычно возвращается к тем трудам и занятиям, которые были присущи ему

прежде, чем он забыл себя, а также вновь занимает то положение, которое он некогда занимал. Тем не менее, если он поддается Банальности слишком часто, то его способность выполнять возложенные на него обязательства может оказаться под большим вопросом, особенно в том случае, если речь идет об аристократе.

Если Китэйн пал жертвой Банальности, его главными союзниками становятся члены его клятвенного круга. Именно они, прежде всех остальных подменышей, должны прилагать все усилия для того, чтобы вернуть его. Вполне естественно, что практика клятвенных кругов, вероятно, спасла от Банальности больше Китэйнов, чем что-либо еще.

Глава Третья: Собирая Листья

Уважаемые Дамы и Господа

для Вашего Увеселения и Просвещения

глубокоуважаемый Нос пака Рансибля

представляет

Справочник по Людям Осени

Том Первый

Собранный, Обработанный и Написанный
Носом пака Рансибля,
Пушистого Исследователя, Поэта-
Трубадура, и Просто Пака

(по приказанию Его Светлейшей
Пушистости, Великого Пака)

Они следят за тобой. Я знаю это.

Люди питают странную предрасположенность к Справедливому Народу, и они рассказывают о нас множество любопытных историй. К примеру, знал ли ты о том, что можешь заставить подменыша раскрыть свою истинную природу, попросту сварив перед ним яйцо? Или же, что нокер покинет твой дом, если кто-то оставит для него на пороге костюмчик? Люди следят за нами, но они не понимают нас. Их нудные старушачьи истории и лживые легенды заставляют нас казаться такими же скучными и обыденными, как и они сами.

Я также следил за ними. Я делал записи, и заметил, что некоторые из людей гораздо хуже других. Самыми опасными из них являются Люди Осени. Несмотря на свое имя, они могут представлять немалую угрозу в любое время года. Будучи образованным и начитанным паком, я решил взять на себя труд классифицировать их. На протяжении последних нескольких месяцев я осуществлял различные исследования, чтобы определить повадки и особенности этих самых опасных представителей человеческого рода.

Наблюдение за людьми нередко оказывается небезопасным занятием; более того, в некоторых случаях они начинают утверждать, что это нарушает их права и законы. Безопаснее всего делать это в многолюдных местах. Если вы будете наблюдать за ними внимательно, то очень быстро заметите Людей Осени. Они скрываются от нас, но наблюдение за самыми стадными из людей, Людьми Осени, может представлять собой увлекательнейшее занятие. Просто устройтесь как-нибудь на парковой скамейке с биноклем и чем-то освежающим, и вы сразу же поймете, что я имею в виду.

Впрочем, вперед, к торговому центру! Нас ждет автобусная остановка, салон видеоигр и многолюдный ресторан! Прихвати с собой мешочек с морковками, спрячь уши под шляпу, и следуй за мной! Нас ждут Спящие!

Классификация Людей Осени

Существует три основных разновидности Людей Осени. К первой из них относятся Беспробудные Спящие. Все смертные действуют так, будто бы находятся в состоянии сна: окружающий их мир наполнен магией, но они отказываются воспринимать ее. Спящие настолько сильно верят в то, что магия нереальна, что в их присутствии ее становится гораздо сложнее использовать. Благодаря этому, Беспробудным Спящим удается гораздо эффективнее изолировать Гламур от мира, чем обычным смертным.

Вторая разновидность Людей Осени представляет собой большую опасность, хотя ее представители встречаются не в пример реже. Известны случаи, когда Китэйн или же смертный со значительной примесью крови фей испытывает настолько сильный страх, сталкиваясь с окружающим его равнодушным и пустым миром, что ему так и не удается завершить Кризалис. Вместо этого, испытанный им шок приводит к тому, что он получает возможность бессознательно использовать свой спящий магический дар для воздействия на окружающий мир. Ему так и не удается Пробудиться в традиционном

значении этого слова: вместо этого, он остается в неведении относительно истинной природы окружающего мира. Этих немногочисленных Людей Осени принято называть Осенними Феями. Хотя они не подозревают о существовании магии, они подсознательно используют свои способности для того, чтобы увеличивать свою собственную Банальность и Банальность окружающих. Если Даунтэйны обладают хотя бы искаженным пониманием мира, то Осенние Феи даже не осознают, какое воздействие они оказывают на него. Самые харизматичные из них скрываются среди Беспробудных Спящих, направляя и контролируя их действия. Самым трагичным аспектом всего этого является то, что они не понимают, какой вред наносят. Осенние Феи, как, впрочем, и Беспробудные Спящие, относятся к числу Невинных.

К последней разновидности Людей Осени принадлежат Даунтэйны, жестокие падшие Китэйны, которые охотятся на нас. Их сложно назвать жертвами случайности, так как они придерживаются своих собственных искаженных теорий и гипотез, призванных защитить их разумы от шокирующей истины. Даунтэйнам известно о существовании магии, и они активно выискивают ее и уничтожают. Тем не менее, эти солдаты Осени обычно обладают лишь частичным пониманием Китэйнов. Многие из них руководствуются страхом, стремясь уничтожить мир, которые едва понимают. Для них подменыши являются опасными безумцами, воплощениями угрозы всему живому или же живыми напоминаниями о собственных неудачах. Мой друг, Каролан Странствующий-по-Далям, более подробно расскажет вам о Даунтэйнах в Четвертой Главе.

Добро пожаловать в мир обыденности.

Обычные Люди

Посмотрите на полку, на которой стоят книги, изданные компанией White Wolf. Если вы откроете и бегло просмотрите их, то найдете там дюжины разновидностей сверхъестественных персонажей, которых вы можете создать. В игре, представляющей собой смешение нескольких жанров, оборотни могут охотиться на вампиров-отступников, агенты тайных служб, владеющие уникальными психическими возможностями, способны проникать на высокотехнологичные базы магов-конспираторов, призраки королев студенческих балов могут терроризировать игроков школьной команды по американскому футболу, которые одержимы демонами, и так далее и в том же духе. Все это прекрасно и восхитительно, но когда вы выпускаете книгу из рук, вам, внезапно, приходит в голову, что одна из разновидностей персонажей оказалась полностью опущенной.

Люди.

На самом деле, это довольно логично. Люди обычно не настолько могущественны или гламурны, как большинство героев системы Повествователя, но, вне зависимости от того, признаете вы это или нет, в Мире Тьмы их очень даже немало. В действительности, играя по Миру Тьмы очень легко забыть о том, что это *их* мир. Количество сверхъестественных существ обратно пропорционально правдоподобности хроники. Существует определенный лимит

невообразимых существ, которые могут существовать в одном городе, не привлекая при этом к себе внимания.

Использование смертных в игре может, как это ни странно, сделать ее более экзотичной. Обычные и обыденные персонажи становятся интереснее в силу одного лишь контраста со сверхъестественными существами. Без них игра постепенно теряет какую-либо связь с "реальным миром", что приводит к активному размножению супергероев и всемогущих персонажей. ***Подменыши: Греза*** – это не игра о супергероях. Хотя некоторые труппы могут устраивать эпические магические сражения с применением высокоуровневых разновидностей колдовства, это не отменяет возможность проведения более спокойной и выдержанной игры. Китэйны являются хранителями творчества и фантазии, и, поддерживая их в душах окружающих смертных, они сохраняют дух Мифической Эры. Благодаря Мечтательности и Опустошению смертные становятся источником Гламура, но из-за Банальности они также могут стать немалой проблемой. В силу этого, Рассказчик может выбрать один из нескольких методов использования их в хронике.

Сочувствующие союзники

В большинстве своем, они неподвластны материалистическим принципам нашего существования, нередко демонстрируя способность мгновенно перемещаться на большие расстояния и исчезать.

В силу этих способностей и необычных характеристик, людям всегда было сложно увидеть эльфов. Дети, поэты, провидцы, целители, люди, наделенные даром ясновидения, мужчины и женщины, живущие в гармонии с окружающим миром, исторически были наиболее предрасположены к установлению контактов с Маленьким Народцем.

-Нэнси Эрроусмит,
Справочник по Маленькому Народцу

Феи с легкостью могут взаимодействовать с обществом людей. Смертные обличья защищают их от опасности оказаться раскрытыми, что позволяет им принимать участие в функционировании практически всех обыденных и сверхъестественных аспектов современного общества. Мудрые Китэйны стараются обзавестись смертными союзниками, не раскрывая им, в то же время, всей истины. Невзирая на все свои отличия от людей, пребывающие на Земле феи все равно, время от времени, нуждаются в их помощи. Примером этого может послужить медицинская страховка, стипендия на исследования, или даже вмешательство полиции.

Известны достаточно редкие случаи, когда смертные становились частью общества Китэйнов, пускай даже на незначительное время. Люди, обладающие особенно низкой Банальностью, способны пересекать границу, отделяющую их от Грезы. В большинстве случаев это не представляет опасности ни для них, ни для Китэйнов, так как

когда смертный восстанавливает свою привычную Банальность, его воспоминания о встречах с феями скрываются под пологом Туманов. Помимо этого, когда возлюбленный или друг, являющийся главным источником Мечтательности для подменыша, узнает слишком много, Китэйн может столкнуться с необходимостью открыть ему правду просто ради своего собственного выживания. Китэйны очень ценят подобных компаньонов, так как смертные друзья и любимые привносят в их жизнь ощущение реальности, которого так не хватает многим феям. В то же время, подобная связь может иметь и другие последствия, характерным примером чего может быть трагическая судьба смертного, оказавшегося в водовороте политики фэйри, сопряженной с романтическими чувствами.

Известны случаи, когда проницательные дети также достаточно легко пересекали границу между Миром Осени и Грезой. Их невинность нередко защищает их от возможной опасности, и Дети всегда готовы в случае необходимости прийти к ним на помощь. Во многих случаях это также связано с мастерством рассказчика или музыканта, зачарованной поляной или даже призрачным союзником. В конце концов, если бы Льюис Кэрролл не оказался на правильном лугу, когда рассказывал сказки своей юной подруге Алисе, то, возможно, “Алиса в Стране Чудес” так и не была бы написана.

После достижения соответствующего состояния разума и души, смертного можно назвать "сочувствующим". В большинстве своем, люди, обладающим постоянным значением Банальности ниже трех, способны замечать элементы Грезы. Химеры кажутся им галлюцинациями, а Китэйны вызывают чувство страха или же привлекают внимание своей загадочностью (в конце концов, это одно из значений слова "фейский"!). Люди, Банальность которых равняется 1, способны видеть истинное обличье фей, но для осознания того, что открывается их глазам, им понадобится сделать бросок Восприятия + Оккультизма. Хотя достичь подобного состояния не так уж легко, продолжительные контакты со сверхъестественным могут понизить уровень обыденности, присущий смертным. Некоторые магические предметы, подобные пище и напиткам фей, могут уменьшить значение Банальности до нуля, но это может представлять значительную опасность для смертного. Если человек, находящийся в Грезе (или, что еще хуже, в Аркадии), полностью лишится Банальности, он попросту не сможет покинуть это место.

Способности Людей Осени

Говорят, что одно лишь присутствие Людей Осени способно отравлять других живых существ Банальностью. На самом деле, это не так-то просто, хотя воздействие Людей Осени действительно может привести к распространению Банальности.

Для того чтобы отравить Китэйна серостью и обыденностью, Человеку Осени требуется находиться с ним в непосредственном контакте. Этот контакт может принимать форму как быстрого и неприятного выговора со стороны библиотекаря, так и продолжительного разговора с бухгалтером. Всякий раз, когда подменыш вступает в непосредственный контакт с Человеком Осени,

Рассказчик может сделать бросок, чтобы определить результаты этого контакта для Китэйна. С этой целью, он производит бросок Банальности Человека Осени по сложности, равняющейся Гламуру персонажа. Каждый успех приводит к тому, что персонаж получает пункт временной Банальности. Кроме того, Рассказчик может не просто делать подобный бросок всякий раз, когда персонаж встречается с Человеком Осени, но и неоднократно повторять его в том случае, если Китэйн остается в непосредственной близости от него. Тем не менее, ему стоит помнить о том, что не следует перегибать палку, так как, в противном случае, персонаж очень скоро станет жертвой Банальности.

Осенние Феи

Среди отар обыденников нередко скрываются глупцы, которые управляют ими. Эти Невинные настолько тверды в своих конформистских убеждениях, что им нередко удается добиться контроля над окружающим их миром. Их нельзя назвать тауматургами или магами: в сущности, это обычные обыденники со значительной примесью крови фей или же феи, которые предпочли служить стазису, а не динамизму. Именно поэтому их называют Осенними Феями. В отличие от своих отдаленных родственников, Даунтэйнов, Осенние Феи не имеют ни малейшего представления о силах, которыми управляют. В большинстве случаев они очень напоминают Людей Осени, и даже разделяют с ними способность распространять Банальность, хотя некоторые из них все же способны творить фейскую магию, пускай даже весьма своеобразную. Это своеобразие обычно проявляется в извращенных формах ее применения, в силу чего она не создает чудеса, а повышает уровень Банальности в непосредственной близости от своего владельца.

Комическое Облегчение и Встречи с Обыденниками

Отыгрывать фантастических существ не так уж и сложно. Мы все можем представить себе, насколько простой была бы наша жизнь, если бы у нас были магические силы или сверхчеловеческие способности. В этой игре, тем не менее, вы должны отыгрывать обычного человека в обычном мире. Вам приходится защищать себя от мира фантазии, отыгрывая кого-то, кто является абсолютно ничем не выделяющимся. Мы все знаем, как легко убивать вампиров или скитаться по земле в обличье ожившего мертвеца. Тем не менее, это ничто по сравнению с необходимостью заполнения налоговых деклараций или попытками получить автомобильную страховку.

-Гюнтер Хааген-Дааз, введение к игре Люди: Протагонисты (Human: The Protagonist) от игровой компании Черный Пес (Black Dog Game Factory)

Разрывающая сердце трагедия и усиливающийся натиск безумия без сомнения заслуживают своего места в игре, но комическое отношение к обыденникам представляется гораздо более легким и занимательным. Хотя феи могут показаться необычными, с их точки зрения большинство людей выглядит еще более странными. Любое столкновение с обыденниками может стать прекрасной возможностью для приключения. Наблюдение за их чудачествами по праву считается одним из лучших способов провести день. Если же ваша хроника по несчастливому стечению обстоятельств стала слишком серьезной, вы вполне можете придумать несколько показательных пугал, которые станут главными противниками ваших игроков, что без сомнения позволит восстановить уверенность их героев.

Итак, ниже описано шесть подобных противников, которые могут стать для вас отправной точкой...

Беспробудный Спящий представляет собой относительно безвредное существо, если вам удается свести общение с ним до минимума. Известно, что продолжительные контакты с Беспробудными Спящими имеют опасные побочные эффекты, подобные головной боли, временной утрате способности колдовать, неспособности забыть назойливые тексты поп-индустрии, появлению странной сыпи и развитию зависимости от дневного телеэфира. Ни один здравомыслящий пак не будет оставаться рядом с ними в течение долгого времени!

Сверхзаботливая Мамаша

"Слезь оттуда! Что ты там делаешь?"

Сверхзаботливая Мамаша всячески старается уберечь свое чадо от "ужасов" окружающего мира. Всячески ограничивая свое потомство и старательно удерживая его от контактов с внешним миром, она неизбежно лишает детей возможности познакомиться со значительной долей красоты мироздания. Заботливые матери посвящают большую часть своего времени воспитанию детей, выступая в качестве потенциальных защитников перед лицом любой опасности, но Сверхзаботливые Мамаши в основном сосредотачиваются на том, чтобы привить детям свое собственное предубеждение в отношении магии и волшебства.

Известно также, что представители этого вида нередко распространяют свою деятельность на других детей. С этой целью, они отправляются в свои традиционные охотничьи угодья, выискивая подходящую добычу: детей, чьи матери "явно" не справляются со своими обязанностями. Они находят Детей или других одичавших созданий юного возраста, и решают "что для них будет лучше". Самые неприятные представительницы этого вида всячески стараются привить своим жертвам Банальное и весьма навязчивое стремление любой ценой гарантировать собственную безопасность перед лицом любой возможной угрозы, и, в особенности, того, что недоступно пониманию их матерей.

Известно, что некоторые Мамаши выводят своих детей на прогулку только на специальных поводках или же используют для их транспортировки особые приспособления на колесах, снабженные соответствующими зажимами, позволяющими удерживать детей внутри. Если сам ребенок погребен под толстым пологом зимней одежды или же полностью спрятан в тюремной повозке, вы все еще можете опознать Мамашу по ее своеобразным повадкам. Нередко у нее чрезвычайно обеспокоенное выражение лица, которое стремительно сменяется недовольством, а то и гневом, если что-то осмеливается вторгнуться в ее крошечный мирок. Ее поза очень часто указывает на то, что она находится на грани истощения.

Самый легкий способ опознать представителей этого вида в естественной среде обитания связан с частотой, с которой они наказывают или призывают к порядку своих жертв. Известно, что Сверхзаботливые Мамаши охотятся на детей других матерей, одичавших человеческих детенышей и Детей. Хотя взаимодействие большинства Сверхзаботливых Мамаш в естественной среде обитания не заходит дальше обмена ритуальными приветствиями ("Оооо! Разве он не миленький? Какой он сладкий!"), известны случаи, когда они вступали в противостояние друг с другом для того, чтобы определить, чей ребенок умнее или симпатичнее.

Ареал обитания: Сверхзаботливых Мамаш можно часто встретить на игровых площадках и школьных дворах, а также в общественных парках, зоопарках и любых других местах, где регулярно собираются дети. Чаще всего они предпочитают вести дистанционное наблюдение, занимая для этого особые контрольные точки, где у них

есть возможность просматривать все близлежащие места, в которых дети гипотетически могут попытаться получить удовольствие от жизни.

Опознание: Сверхзаботливые Мамаши часто таскают с собой огромное количество всевозможной поклажи, призванной помочь им справиться с любой потенциально опасной ситуацией, в которой может оказаться их подопечный. Огромные сумки, набитые пластырями, зеленкой, скотчем и другими экзотическими предметами обеспечивают этому опасному хищнику душевное спокойствие и уверенность в себе.

Мне довелось стать свидетелем любопытного соревнования в местном отеле. Несколько матерей собрались для того, чтобы организовать "конкурс детской красоты". Надо сказать, что противостояние за призовые места было более, чем напряженным. Детям приходилось одевать экзотические и необычные костюмы, и в течение продолжительного времени стоять в них перед жюри. Этих детей научили (возможно, с помощью небольших денежных подачек) много и вымученно улыбаться. Мои друзья-Дети сообщили мне, что наиболее эффективным способом нарушить ход подобного мероприятия является применение тактики "маленьких паршивцев": искусственное создание небольших грязевых луж, способных заляпать одежду, распространение шипучей соды, вызывающей отрыжку, и всевозможные акты неподчинения, призванные побудить к бунту несчастных жертв Мамаш.

Строгая Библиотекарша

"Информация любит порядок. Если вы не вернете книгу вовремя, я не смогу поставить ее на нужную полку, и вам придется заплатить штраф в размере десяти центов за каждый лишний день, который вы удерживали ее у себя".

Многие последователи Осени, действующие в рамках системы образования, посвятили себя поиску и обезвреживанию Детей и смертных подростков, обладающих хорошо развитым воображением. Одним из наиболее распространенных в этом отношении стереотипов является Строгая Библиотекарша. Хотя основной род ее деятельности связан с защитой ареала своего обитания, она, подобно росянке, стремится создать иллюзию безопасности, чтобы приманить неосторожных фантазеров, и привить им "необходимые ценности".

Строгая Библиотекарша целиком и полностью следует традиционным стереотипам, связанным с библиотеками. В библиотеке должна царить мертвая тишина, и любые попытки Детей похихикать над чем-то должны безжалостно и быстро пресекаться. Ее охотничьи угодья очень быстро превращаются в мрачное и несколько враждебное место, что позволяет гарантировать то, что каждый, кто стремится найти интересные детские книги или веселые волшебные сказки, будет держаться от него как можно дальше. Наивные Дети, которые все же оказываются там, очень быстро привыкают к лживым представлениям о том, какими должны быть настоящие библиотеки.

Ареал обитания: Строгие Библиотекарши встречаются далеко не во всех библиотеках. Вы можете найти их только там, где все упорядочено и расставлено по полочкам в соответствии с очень строгой системой классификации. Это сделано для того, чтобы никто не сумел найти нужную книгу без их помощи. Библиотечные полки в подобных библиотеках заставлены тщательно подобранными и неинтересными книгами, в которых ни за что не удастся встретить какие-либо опасные идеи, способные оскорбить или задеть национальные, моральные или религиозные чувства неизвестной третьей стороны, представители которой очевидно слишком запуганы для того, чтобы самостоятельно защитить себя.

Опознание: Большинство характерных признаков Строгой Библиотекарши связаны с ее ареалом обитания. Женские представители этого вида нередко демонстрируют традиционные приметы Беспробудных Спящих, включая одежду из полиэстера, недорогие туфли, роговые очки и мешковатые платья. Тем не менее, относительно недавно многие из этих книгокрадов начали маскироваться под обычных и вполне нормальных библиотекарей, стремясь дискредитировать эту профессию как таковую.

Одна библиотекарша на юго-западе пришла к выводу, что лучше всего будет очистить местную библиотеку от любых книг, которые могут оказаться "вредными" для местных детей. Кроме того, она постаралась максимально ограничить наличие "оскорбительных материалов", спрятав определенные книги на самые дальние полки библиотеки, чтобы уберечь постоянных посетителей библиотеки от возможного дискомфорта. Группа Неблагих Детей-паков отомстила ей,

заманив ее в детский отдел после закрытия библиотеки, и устроив для нее настоящую Скачку Кошмаров. Принимая облик ужасных чудовищ, они выпрыгивали из книг, и преследовали ее до тех пор, пока женщина не свалилась от истощения. В результате этого, ее Банальность упала настолько, что она вернула на полки все "вредные" книги.

Любитель Деталей

“Ух ты! Это же пенни? Могу ли я взглянуть на него? Так здорово найти прекрасное блестящее пенни на тротуаре. У меня точно будет счастливый день”.

Любитель Деталей питает исключительное пристрастие к темам, которые являются настолько тривиальными, что ни один разумный человек не будет уделять им внимание. Он может изучать все пенни, попадающие ему в руки, стремясь узнать, когда они были выпущены, вежливо интересоваться библиотечным кодом книги, которую вы читаете, или же мелькать коленками и локтями на лугу, стремясь исследовать как можно больше разновидностей живущих там насекомых. В большинстве случаев он безвреден, и всегда отличается исключительной вежливостью. Его эксцентричность может принести ему славу фантазера, но его исключительно узкий круг интересов выдает ограниченный внутренний мир.

Ареал обитания: Подобно некоторым разновидностям Людей Осени, Любитель Деталей нередко питает особое пристрастие к длительным автобусным турам, долгим ночевкам в заведениях, где подают пончики, и парковым скамейкам. Он также имеет склонность к тому, чтобы вежливо представляться незнакомцам, полагая, что они будут испытывать такой же интерес к объектам его страсти, как и он сам.

Опознание: Любители Деталей обычно обладают большим набором полезных приспособлений, призванных помогать им в их изысканиях. Чаще всего на их одежде очень много карманов, и они питают особое пристрастие к увеличительным стеклам, листанию справочников и фотографированию удивительно скучных представителей живой природы.

Я навсегда запомнил свою встречу с Любительницей Деталей во время долгой автобусной поездки в Сиэтл. Она приняла блестящий кружок металла на полу автобуса за десятицентовик. Внимательно изучив его через обе линзы своих очков, а затем исследовав с помощью увеличительного стекла, и попробовав на зуб, она продемонстрировала этот металлический кружок пяти различным пассажирам автобуса, интересуясь их мнением относительно того, является ли этот предмет десятицентовиком или обычным кусочком металла. После этого она решила поведать им о преимуществах десятицентовиков, выпущенных в Денвере, перед десятицентовиками, выпущенными в Вашингтоне, попутно поделившись удивительными способами сделать крошечные кусочки металла особенно блестящими, и посокрушавшись о том, что в наше время за десятицентовик вряд ли удастся купить что-то полезное.

Сокрушитель Скуки

“Чувак! Пиво! Телки!”

В отличие от Любителя Деталей, Сокрушителя Скуки сложно назвать вежливым. Большой Сокрушитель Скуки при наличии подходящих обстоятельств способен навязать свои предпочтения всем, кто его окружает, заставив их принять участие в том, чем он занимается. В свою очередь, Малый Сокрушитель Скуки, скорее всего, предпочтет присоединиться к тому, чем занимаются другие люди, стремясь заменить их приятное времяпровождение серией показательных действий, призванных продемонстрировать полное отсутствие у него каких-либо хороших манер.

Ареал обитания: Наиболее распространенным ареалом обитания Сокрушителей Скуки являются студенческие общежития, плохо организованные полевые игры, чужие вечеринки и любые места, где присутствует пиво.

Опознание: Неопрятная одежда является одной из типичных примет молодых Сокрушителей, и некоторые из них даже усиливают производимое впечатление с помощью неприятного запаха изо рта, общей неухоженности, пивных животов и вонючих подмышек. Пожилые Сокрушители продолжают демонстрировать свое полное безразличие к чувствам других, питая странную привязанность к устаревшей и безвкусной одежде, подобной двухцветным туфлям, полурасстегнутым хлопчатобумажным брюкам и платьям, закрытым до самого верха.

Хотя я считаю себя достаточно сдержанным и воспитанным паком, я действительно вышел из себя, когда неизвестный мне молодой человек нарушил радостное уединение нашей кроличьей стайки, в которой собралось немало моих пушистых родственников. В самый разгар моей оживленной (и очень приятной!) беседы с молодым кроликом относительно доступности одуванчиков в непосредственной близости от нас, он начал кричать о том, как он рад увидеть столько "кроличьего мясца" в одном месте. Затем, он начал гоняться за кроликами по полю, топча одуванчики, и вызывая неприятное беспокойство у всей кроличьей колонии. В силу этого, мне пришлось убедить его в том, что он перестал быть человеком, а, вместо этого, превратился в гигантский одуванчик. После этого его долго терроризировали три кролика, которые гоняли этого идиота по лесу, делая вид, что хотят отгрызть кусочек его стебелька.

***

Мне лишь единожды довелось побеседовать с настоящим вампиром. Ко мне обратились для того, чтобы я помог заключить договоренность между обитающими в канализации Носферату и семьей слуагов. Представитель Носферату показался мне удивительно милым, хотя и очень бледным созданием, одетым в соответствии с последним криком готической моды. Я постарался последовать их предпочтениям в плане одежды, натянув на себя очень изысканную, пускай даже слегка неформальную, манжетку.

Вскоре после того, как мы начали переговоры, к нам подошел ничем не примечательный парень в черной футболке, который начал разговор издалека, постепенно приближаясь к вопросу о том, не

являемся ли мы вампирами. Затем, он поведал нам, насколько "классно" быть вампиром, сообщил, что является большим поклонником игр компании Черный Пес, спросил нас, что мы думаем о "полевках", и несколько раз предложил нам сыграть в "камень, ножницы, бумагу".
Я ответил, что, в действительности, являюсь не вампиром, а гигантским кроликом-оборотнем, который хочет найти дорогу обратно в Аркадию. Он ответил, что это другая сюжетная линия, и убежал на поиски какого-то Мастера, который должен бы выдать ему "опыт" за этот вечер.

Деловой Костюм

Я чувствую себя сильнее, и мой план №40,001 работает лучше, чем когда-либо до этого.

Костюм является весьма коварным и хитроумным зверем. Хотя некоторые Благие подменыши утверждают, что Большие Костюмы достаточно легко опознать по их предпочтениям в плане одежды, пессимистичные Неблагие считают, что "бытность Костюмом" является чем-то сродни болезни: это недуг, который сложно определить, и который, в то же время, очень быстро распространяется в замкнутом пространстве офисов.

Костюмы особенно искусно умеют маскироваться. Некоторые из них, в действительности, являются нормальными людьми, которым удается абстрагироваться от своих чувств и моральных убеждений ради того, чтобы работать в большой компании (Представителей этой категории достаточно легко опознать по их заунывному брачному зову: "Это всего лишь работа! Это всего лишь работа!"). Другие, в свою очередь, представляют собой исключительно Банальных личностей, идентичность которых напрямую зависит от их положения в фирме. В силу этого, они понимают под "верностью" беспрекословную покорность, и обычно оправдывают свои действия размером зарплаты. Если нефтяной танкер терпит крушение в Арктике, или кто-то в странах третьего мира вынужден работать за мизерную зарплату, производя дешевые товары для компании, или же какая-то "шестеренка" в корпорационной машине спивается из-за бесчеловечных условий работы, то это чужие проблемы.

Ареал обитания: Большинство Костюмов скрывается в стеклянных крепостях, где расположены их рабочие места, с девяти до пяти, но, в последнее время, это правило становится несколько более размытым. "Трудоголики" нередко остаются в офисе допоздна, тогда как потомки "мерзких яппи" способны выполнять свои обязанности повсюду, благодаря наличию ноутбуков, мобильных телефонов, пейджеров и других подобных устройств.

Опознание: В социальной среде Костюмов бытует множество сложных ритуалов, большая часть которых служит абсолютно непостижимым целям. Подобно пчелиному улью, представители которого без конца танцуют друг вокруг друга, или стае тараканов, которые снова и снова возносят хвалу груде какашек, представители этого вида постоянно сосредоточены на своих "танцах", которые становятся только сложнее по мере того, как растут суммы, лежащие на их банковских счетах.

Некоторые подменыши, склонные к изрядным философствованиям, настаивают на том, что разновидности Костюмов заслуживают более подробной классификации и исследования. Может ли кто-то другой проникнуть в команду Костюмов и остаться человеком? Если Костюму не платит заоблачные суммы корпорация, может ли он считаться Костюмом, или же его разумнее отнести к их жертвам? Сводятся ли различия между "Костюмом" и "Шестеренкой" к размеру заработной платы? Складывается впечатление, что некоторые Костюмы проявляют отдельные признаки желания стать людьми, примером чего может послужить организация волейбольной команды,

танцы под отвратительную рок-музыку 80-ых, попойки в грязных барах с галстуками, завязанными на лбу, или же утверждения о том, что они делают свою работу для того, чтобы содержать семью. Впрочем, обычные подменыши предпочитают не задумываться об этих сложностях, и попросту бросаются бежать, ощутив всепоглощающую Банальность, исходящую от Костюма.

То, что он так дерзко ввалился в мой фригольд, уже само по себе было потрясающей бестактностью. Он был одет в синий костюм на трех пуговицах с туго затянутым галстуком и обувью, которая была начищена до блеска в местном аэропорту. Он улыбался, надеясь, что это вызовет у меня доверие к нему. Костюмы всегда очень хорошо умеют улыбаться. Он сразу же протянул мне свою визитку, и с искренним удовольствием потряс мою руку. Чемоданчик, который он принес с собой, постоянно оставался рядом с ним.

За ним следовал его служка. Обычный (я бы даже сказал, до омерзения обычный) яппи. С двойным ванильным латте и дискотти в руках, сумкой для ноутбука на левом плече, розовом поло, желтом свитере, обвязанном вокруг шеи, рыжеватых слаксах, легких, кожаных туфлях, и солнцезащитных очках с толстой оправой. Он тоже улыбался. Или, возможно, просто скалил зубы.

"А теперь давайте поговорим об этой детской книжке, которую вы написали", – произнес Костюм. – "Я думаю, что мы можем увеличить размер продаж вашей книги с помощью творческого подхода к маркетингу. Если бы вы занимались маркетингом так же долго, как и я, вы бы в полной мере оценили весь потенциал перекрестных продаж. В обмен на небольшой процент от продажи, наша компания может разработать целую серию детской одежды, которая послужит практически бесплатной рекламой для вашей книги!"

“О, да!”, – добавил его служка. – “Мы сделаем Счастливый день мистера Кролика настоящей классикой мировой литературой. Мы улучшим позиции вашей книги на шкале узнаваемости, рационализировав внешние данные источника с помощью наших блиц-опросов, а так же уберем несколько наиболее субъективных моментов. И только посмотрите на прекрасные прототипы детских курток, которые мы приготовили для вас”.

“Кстати, подкладка сделана из настоящего кроличьего меха”, – добавил Костюм. – “Да, и как вы смотрите на то, чтобы продолжить обсуждение за ланчем? Я чертовски голоден”, – произнес он.

В этот момент, я укусил его.

Что я могу сказать в завершение? Проверенные методы борьбы с Банальностью до сих пор действуют лучше многих других.

Глава Четвертая: Даунтэйны

С возвращением! Рансибль уже поведал вам о повадках Беспробудных Спящих и Осенних Фей; теперь снова пришла моя очередь рассказать вам о существах, которые представляют наибольшую опасность для фей – Даунтэйнах.

В мире сумерек и теней некоторые из представителей нашего рода оказываются поглощены тьмой Зимней ночи. Эти несчастные души объединяет имя, которое пронзает сердца Китэйнов всего мира леденящим клинком ужаса. Истории об этих существах нередко рассказывают поздней ночью во время собраний фей: Дети слушают их с широко раскрытыми от испуга глазами, Юноши безмятежно внимают им, зная, что никогда не станут жертвой подобного искушения или опасности, а Старцы задумчиво вслушиваются в произносимые рассказчиком слова, нередко задумываясь над тем, насколько сами они далеки от этой невидимой грани. Жизни этих Китэйнов нередко становятся горьким примером: примером того, в какое страшное время мы живем, того, насколько мы стали чужды воображению и фантазии человечества, и того, как безжалостно и неумолимо повернулись к нам спиной наши братья и сестры с Аркадии.

Даунтэйны являются Китэйнами, которые замерзли насмерть. Их души омертвели от холода Банальности. Для Даунтэйна больше не существует чудесного наследия Грезы, которое окружает нас, наполняя безграничными возможностями и радостью. Но они не просто подверглись Растворению - они пали гораздо сильнее, чем можно было бы предположить. Их уделом является нечто большее, нежели обычное безразличие, и потому нам приходится проклинать их, и гнать как можно дальше от наших домов, наших владений и наших близких. Они являются одними из величайших наших врагов, ибо Даунтэйны представляют собой живое воплощение того, что уничтожает наши души, оставляя лишь серые и бессмысленные оболочки, призванные вести Банальную и невыразительную жизнь людей.

Сложно поверить, что кто-то из нас, истинных Китэйнов, Детей Изменений, живых, разумных существ, рожденных Гламуром, способен раз и навсегда отказаться от своего наследия. Но, как бы то ни было, это происходит. Почему это так? Что приводит к этому?

Возможно, в этом как-то виноваты мы сами? Может быть, это вызвано негативной стороной нашей культуры? Или же с этим связаны условия нашего изгнания? Я чувствую, что Даунтэйны просто сходят с ума из-за условий своего заключения здесь, на этом Банальном шаре из камня и грязи, которому больше не нужна наша магия. Посмотрите на то, что этот холодный, стерильный мир принес людям: войну, чуму, голод. Правительства залезают в долги ради новых военных игрушек, отказываясь в то же время выделять деньги на образование. Дети даже не знают, какие государства граничат с их собственной страной! По меньшей мере, они могли бы сказать им, что "там водятся драконы". Возможно, в этом случае у детей было бы хотя бы что-то, о чем они могли бы задуматься.

Чудо является основной причиной наших проблем, или, вернее сказать, его отсутствие. Даунтэйн больше не видит чуда в окружающем

мире; он видит только холодное разрушение, которое ожидает всех живущих. Он приветствует его, радуясь грядущему наступлению конца. Он готов пожертвовать всем ради этого, чтобы только стать частью гибели Света, не замечая, что его самого поглощает Банальность, подобно хрупкой комете, которую затягивает в черную дыру. Я могу лишь задаваться вопросом о том, что ожидает нас по ту сторону? Я надеюсь, что что-то хорошее, потому что мне кажется, что мы уже прошли точку невозвращения.

Даунтэйны, во многом напоминая Людей Осени, носят отметины Банальности с гордостью, как если бы они были неким знаком почета. Они усиленно навязывают окружающему миру зловещую реальность, которая считается нормой для большинства смертных, делая это настолько рьяно, как будто бы это было их священным долгом - хотя, насколько мне известно, большинство Даунтэйнов является атеистами. На этом их сходство с Людьми Осени заканчивается. Если Людей Осени можно сравнить с ледником, который медленно, но уверенно двигается вперед, постепенно превращая некогда зеленые луга в пустыню, Даунтэйны скорее напоминают вьюгу, кратковременную, беспощадную и исключительно опасную для тех, кто оказался беззащитным перед ее яростью. Даунтэйнов обычно считают хаотичной силой разрушения, существующей исключительно для уничтожения Гламура в любой форме, которая окажется у них на пути. С течением лет они отрекаются от своего богатого наследия, на что есть достаточно причин, но, в силу каких-то обстоятельств, они продолжают цепляться за отдельные ниточки, связывающие их с прошлым. Некоторые Даунтэйны могут презирать Китэйнов за то, что у них есть нечто, что сами они потеряли, другие же просто ненавидят их за то, что они являются Китэйнами. Сравнение Даунтэйнов друг с другом обычно не приносит каких-либо результатов. Причины и непосредственные проявления падения каждого из них уникальны: даже отдавшись Банальности они сохраняют свою удивительную природу, оставаясь теми, кем они когда-то были.

Я считаю Даунтэйнов жертвами не только Банальности, но и Бедлама. В силу неведомых мне обстоятельств они теряют изначальный баланс, присутствующий в душе каждого из нас, после чего отдаются убийственному безумию. К сожалению, исцелить это безумие оказывается очень нелегко. Во многих случаях мы можем исцелить Бедлам с помощью воздействия Банальности. Тем не менее, в случае с Даунтэйнами Банальность только ухудшает общую ситуацию. Многие Даунтэйны явно пребывают на третьем пороге Бедлама, даже если при этом они не кажутся безумными. Впрочем, это также сложно назвать общим правилом. Я видел Даунтэйнов, которые казались абсолютно здравомыслящими и нормальными, что пугало меня еще больше. Казалось, что они сознательно избрали этот путь, полностью представляя себе все возможные последствия.

Кто они?

В течение последних нескольких лет я посвятил немало времени попыткам узнать как можно больше о Даунтэйнах. Я видел многое из того, что заставило бы содрогнуться от ужаса каждого из нас. Я

испытывал ледяное прикосновение Банальности, проникшей в самое мое сердце, и пытавшейся разорвать его на кровавые ошметки. Я видел химер, которые настолько сильно погрузились в Банальность, что одно их присутствие обжигало, подобно холодному железу. Я также лицезрел чудо исцеления Даунтэйна, возвращенного в объятья своих сородичей и друзей. Пожалуй, это можно было бы сравнить со вторым Кризалисом. Тем не менее, подобные случаи происходят очень редко, и добиться осуществления чего-то подобного очень нелегко.

Теперь я собираюсь поведать вам то, что я видел и слышал. Я верю, что вы внемлете моим словам и используете их во благо, что позволит вам избежать тех просчетов, которые допустили несчастные Даунтэйны, ибо все они являются жертвами Банальности.

Первый и самый важный вопрос звучит следующим образом: “Кто такие Даунтэйны?”. Мне часто кажется, что многие Китэйны считают их недалекими порождениями Банальности, стремящимися уничтожить всех Китэйнов исключительно ради своего собственного удовлетворения. Тем не менее, это не так. Нет, не поймите меня неправильно – они действительно опасны. Однако, их сложно назвать недалекими или предсказуемыми. То, что кажется прекрасным способом справиться с одним Даунтэйном, может никак не подействовать на другого. Они являются искаженными отражениями нашего собственного рода – они тоже Китэйны. Я вижу, что это шокирует вас. Это хорошо. Иногда нам всем необходимо пережить потрясение. Вместе с ним нередко приходит очищение.

Я видел две разновидности Даунтэйнов. Представители первого вида сознательно решили стать теми, кем они стали. Они стремились к власти или отмщению, и избрали этот путь для того, чтобы удовлетворить свои личные потребности. Иногда мне кажется, что Греза в определенной степени подвела этих фей, так как если бы к ней было легче прикоснуться, им было бы гораздо сложнее отказаться от нее. Очень легко отречься от дома, который ты не помнишь. Ко второму виду принадлежат те, кто впустил в свое сердце безумие, слишком близко встретившись с ним. Наступление Бедлама – это ужасное ощущение, с которым слишком часто сталкиваются те, кто недавно завершил свой Кризалис, но так и не нашел никого, кто сумел бы помочь или направить на верный путь. Подобно утопающим, эти несчастные отчаянно стремятся нащупать дно под ногами, нередко погружаясь при этом под воду с головой. Во многих случаях они делают это, повинуясь человеческим установкам, возникшим еще до Кризалиса. К сожалению, им не удается спастись от Бедлама. Не найдя выхода, он начинает влиять на их разум иным образом. Во многих случаях это принимает форму крайней – а то и фанатичной – ненависти ко всему, что связано с феями.

В обоих случаях, Китэйны не подвергаются поглощению и Растворению Банальностью, так как в их душах также присутствует Гламур. В силу различных причин, сущность этих Китэйнов оказывается искажена, невзирая на присутствующее в их душах равновесие, и результатом этого становится их окончательное падение. Чаще всего, главным проявлением этой порчи становится заметное слабоволие. В других случаях она проявляется в форме относительно незначительных странностей или внезапных перепадов настроения.

Обе разновидности Даунтэйнов представляют собой Китэйнов, которые отвергли светлое чудо Гламура, окружающего их и наделяющего силой, отдавшись, вместо этого, безжизненным краскам Банальности. Этим изгоям народа изгоев суждено познать истинное одиночество. В этом одиночестве они восстают против того, что существует лишь для того, чтобы питать и поддерживать их. Складывается впечатление, что единственной целью их существования является уничтожение того, что Китэйны считают волшебным и прекрасным, и при этом они даже не задумываются о том, какой вред наносят.

Их нередко считают вандалами в полном смысле этого слова. Какие бы методы они ни использовали, вся их деятельность сводится к тому, чтобы превратить подменышей и присущий им Гламур в ничто, сделав так, чтобы от них не осталось даже праха. Это единственное предназначение Даунтэйнов, связанное с тем, что Банальность, к которой они обращаются, ввергает их в убийственные крайности. Даунтэйны добиваются своей цели различными образами, нередко скрывая свои истинные намерения за различными масками. Некоторые просто убивают других Китэйнов, другие используют Банальность самым отвратительным образом для того, чтобы уничтожать химер, тогда как другие скрываются, периодически выплескивая свой страх или ненависть на окружающий мир. В случае с некоторыми Даунтэйнами складывается впечатление, что они не понимают, что, в действительности, делают.

Почему Китэйны оказываются на этом пути вместо того, чтобы просто раствориться в Банальности, которую они избирают? Это связано с тем, что Китэйны являются воплощениями мифических сил, представляющих собой различные грани архетипа героя. Все, что делает Китэйн, создает определенный резонанс. Если Китэйн обращается к Банальности, он не всегда подвергается Растворению, и, хотя рано или поздно это произойдет, ему сначала предстоит погрузиться в бездну, подобно проклятым магам из средневековых легенд. Это связано с равновесием сил, которые лежат в основе сущности Даунтэйна: Банальность побуждает его уничтожать чудеса, магию и интерес к невозможному повсюду, где только возможно, тогда как Гламур позволяет ему использовать ее силы, не подвергаясь уничтожению – по крайней мере, в течение некоторого времени.

Ни одного истинного Китэйна – включая Даунтэйнов – нельзя назвать мелочным или ограниченным. Если он избирает путь в бездну, то спускаясь туда он постарается заставить содрогнуться целый мир. Вступая на дорогу без возврата, Даунтэйн сделает все для того, чтобы увлечь за собой стольких врагов, скольких только сможет.

Несмотря на то, что многие из нас утверждают обратное, Банальность не является какой-то разумной или злобной силой. Это всего лишь ярлык, который мы предпочли налепить на коллективное неверие обычных людей. Для подменышей любая вера обладает силой и определенной формой. Неверие, в свою очередь, не является "негативной верой" или "антиверой". Это всего лишь вера в принципы и представления, отличные от тех, которые удобны для Китэйнов. Это сложно назвать Злом – это всего лишь эволюция мысли, представляющая собой неизбежный процесс, в условиях, когда людям больше не нужны легенды и магия. К сожалению, человечество не

понимает, от чего оно отказывается, избавляясь от веры в чудо и магию, присущей человеческим детям. Возможно, именно сердца и разумы детей скрывают в себе ключ к будущему Китэйнов.

Как появляются Даунтэйны?

Теперь пришла пора вопроса, который много лет мучил наших мудрецов: “Что заставляет абсолютно нормального подменыша отвергнуть жизнь, свет и душу Грезы?” Почему они соглашаются стать подобными чудовищами? Как им удается пережить трансформацию, которая превращает их в наполненные Банальностью тени своих прежних сущностей?

Самый легкий ответ на этот вопрос заключается в том, что число причин, приводящих к появлению Даунтэйнов, ничуть не уступает числу самих Даунтэйнов. Тем не менее, с моей стороны было бы нечестным просто поставить вас перед этим фактом. В следующем разделе вы найдете описание нескольких Даунтэйнов, которых мне довелось повстречать во время моих странствий. Каждый Даунтэйн, как и любой другой Китэйн, уникален. Его история определяет не только то, как он появился на свет, но и то, что привело к его последующему падению. Даунтэйн – это не шаблонный противник, отлитый в соответствии с существующей моделью. Он является (или, по крайней мере, был) Китэйном, и это определяет само его существование.

Некоторые утверждают, что для того, чтобы стать Даунтэйном, подменыш должен сойтись сам с собой в борьбе за собственную душу. Эта борьба иногда принимает форму химерического противостояния, сопровождающего усиление Банальности внутри подменыша. В подобных случаях Китэйн может подвергаться нападению химер, которые очень сильно напоминают его, но при этом являются каким-то образом искаженными. В силу того, что они представляют собой воплощение страхов подменыша, эти химеры могут оказаться сильнее его самого, результатом чего нередко становятся весьма болезненные поражения. Подобные противостояния представляют собой сражения мыслей, идей и философий, сопряженные с тем, что Банальность подменыша постепенно становится все более и более независимой. Другие Китэйны, впрочем, утверждают, что все это бессмыслица, и Даунтэйнами рождаются, а не становятся. Они считают, что помимо Благих и Неблагих Китэйнов существуют еще и Даунтэйны, воплощающие в себе Банальность. Приверженцы подобных взглядов утверждают, что падшие Китэйны являются неизбежным злом, напоминающим феям об опасности, которая угрожает всем нам. Многие Старцы называют это признаком пораженчества, хотя, в то же время, боятся, что, на самом деле, это действительно так. Я могу с чистой совестью сказать, что у меня нет доказательств ни в пользу первой, ни в пользу второй теории.

Многие феи считают, что Даунтэйны предвещают наступление Зимы, являясь одним из множества знаков, указывающих на ее неумолимое приближение. Только самые оптимистичные Китэйны осмеливаются спорить с подобными утверждениями. Впрочем, есть еще одно крайне спорное и смелое предположение, согласно которому Даунтэйны являются следующей стадией эволюцией Китэйнов.

Сторонники этой теории приводят в качестве доказательства тот факт, что Даунтэйны начали создавать из материи Банальности свои собственные Искусства и Королевства. Они верят, что со временем численность Даунтэйнов превзойдет число Китэйнов, и им удастся пережить Зиму, чтобы дожить до Весны и снова принести Гламур в этот мир. Последнее и наименее оптимистичное предположение гласит, что появление Даунтэйнов просто означает конец всех Китэйнов.

Роки Даунтэйнов

Число причин, которые могут привести к тому, что звезда срывается с небосвода, ничуть не уступает количеству небесных путей. Схожим образом обстоит дело с Даунтэйнами, ибо не существует ни одного из них, который был бы полностью подобен другому. Тем не менее, подобно тому, как представители одного и того же кита обладают одинаковыми особенностями, существуют разновидности Даунтэйнов, которые обладают большим количеством схожих, а не отличных черт. Это не означает того, что мне удалось создать классификацию, которая будет распространяться на всех существующих Даунтэйнов. Тем не менее, я могу составить руководство, которое хотя бы отчасти поможет подобрать ключ к их безумию.

Общие причины падения Даунтэйнов принято называть Роком, представляющим собой их проклятый удел. Ниже вы найдете описания нескольких Роков, представителей которых мне довелось повстречать. В каждом описании присутствует краткая характеристика их происхождения, взглядов, того, как их воспринимают Китэйны, и как, на мой взгляд, они должны относиться к другим Даунтэйнам. Последняя часть представляет собой лишь один из возможных вариантов интерпретации их мотивов. Я не уверен в том, что они будут действовать именно таким образом: тем не менее, это кажется мне наиболее вероятным.

Потерянные

Кто я? Простите? Вы сказали, что я сумасшедший потому, что не верю в эту чушь? Я думаю, что нам лучше прямо сейчас обсудить, что является реальным, а что - нет...

Первой и наиболее распространенной причиной падения подменыша является отрицание его истинной природы. Вчера еще будучи человеком, а сегодня внезапно оказавшись Китэйном, он проходит Кризалис в полном одиночестве, что приводит к тому, что рядом с ним не оказывается другого подменыша, который мог бы направить его на истинный путь. В силу этого, он не может смириться с произошедшими изменениями. Его разум отказывается воспринимать внезапную смену реальностей и утрату надежного основания, на котором некогда строилось его видение мира. Там, где вчера находилась библиотека, теперь возвышается замок, построенный из сияющего стекла, тогда как каменные львы превратились в живых грифонов. Это действительно может оказаться слишком сильным потрясением для обычного человеческого разума.

Таких Потерянных очень сложно опознать, так как большую их часть так никогда и не находят до момента их Кризалиса. Когда другой подменыш встречается с кем-то из них в дальнейшем, он, скорее всего, посчитает эту персону особенно опасным Человеком Осени, отягощенным несколько чрезмерным грузом Банальности. В случае успешного опознания Потерянных нередко воспринимают как классических Даунтэйнов: отягощенных Банальностью Китэйнов, стремящихся уничтожить весь Гламур.

Обычно изменения восприятия не представляют особых сложностей для среднестатистического Китэйна. Оказавшись в подобной ситуации, он отступает в свое смертное обличье и забывает о произошедшем, или же инстинктивно воспринимает то, что видел, на более глубоком уровне подсознания, даже если первой его реакцией становится недоверие. Тем не менее, это правило не распространяется на Потерянных. Вместо этого, сама их сущность отметает то, что они видят, навешивая на увиденное ярлык чего-то невероятного и немыслимого.

Причиной этого является то, что Потерянный выбирает Банальность. Вместо того чтобы принять чудеса открывающегося перед ним нового мира, он отступает в безопасность и уют своего старого мирка. Тем не менее, это не становится временным отступлением, которое приводит к недолгому забытью, за которым следует постепенное пробуждение. Это сознательный выбор. В то же время, Даунтэйн не теряет знания о Гламуре как таковом, продолжая видеть его, чувствовать и воспринимать.

Все это приводит к бесконечным мучениям, так как рассудок Даунтэйна постоянно пытается усомниться в реальности происходящего, и потому он стремится уничтожить все, чего не может понять. Потерянные, которые недавно осознали свою истинную природу, могут начать считать себя сумасшедшими, глядя на то, как их мир внезапно переворачивается с ног на голову. Все, что они когда-либо знали, не просто оказывается неверным, но и полностью противоречит тому, что они теперь видят перед собой. Для того чтобы

избежать этого, они создают вокруг себя выдуманный мир, который в силу горькой иронии оказывается максимально близким их былым представлениям о "реальном" мире. После этого Даунтэйн окончательно убеждается в том, что столкнулся с какой-то странной разновидностью безумия, которой он должен положить конец. Во многих случаях это желание противостоять безумию распространяется на каждого Китэйна, который оказывается у него на пути. Руководствуясь этой целью, Даунтэйн готов пойти на все ради того, чтобы избавиться от всех остальных подменышей. С большой долей вероятности это будет сопровождаться развитием жгучей ненависти ко всему, что связано с феями, и, возможно, даже возникновением маниакально-депрессивного синдрома, вызванного твердой верой в то, что именно они виноваты в том, что он оказался в этом ужасном и нереальном мире, из которого невозможно сбежать.

В любом случае, Потерянный начинает создавать сложные схемы и построения, основанные на самообмане, которые призваны оправдать его действия не только в глазах других людей, но и в его собственных. Простого желания избежать принятия истинной картины окружающего мира нередко оказывается достаточно для создания невообразимо запутанной системы взглядов, не уступающей в своей сложности признанным философским школам. Один из возможных способов помочь Потерянным сводится к тому, чтобы заставить их принять истину, вернув их в общество Китэйнов, где им самое место.

Внешний вид

Те Потерянные, которые сохраняют обличья фей, больше всего напоминают жертв длительной голодовки. Их внешний вид не слишком отличается от смертного облика, но при этом одного взгляда на них хватает для того, чтобы понять, что они очень долгое время были лишены чего-то жизненно необходимого. После каждого нового убийства Китэйна вид Потерянного становится еще более пугающим и нездоровым - и так до тех пор, пока он не достигнет окончательного Растворения.

Отношения

Китэйны – Несчастные, обманутые глупцы. Им необходимо даровать свет разума и заставить понять, что воображаемый мир, в котором они живут, это всего лишь плод их воображения. Наши методы могут показаться суровыми, но они основаны на реальности и здравом смысле.

Проклятые – Они заблудились в своих собственных фантазиях, подобно тем сумасшедшим, которые пытаются завлечь меня в свой воображаемый мир. Их основное отличие заключается в том, что эти психопаты действительно опасны.

Черные Маги – Властолюбцы, живущие самообманом, которые готовы пойти на все ради того, чтобы урвать самый большой кусок пирога. Очень жаль, что они не понимают, что гоняются за фантомами.

Нигилисты – Сидеть и ничего не делать - глупо. Разве можно достигнуть чего-то подобным образом? Если вы не делаете ничего для того, чтобы улучшить мир, вы являетесь частью его проблем.

Отступники – Эти ребята извергают потоки бессмыслицы и чуши. Как и все остальные, они остро нуждаются в помощи, призванной не допустить того, чтобы они распространяли свои заблуждения в нормальном обществе.

Тифозники – Случаи, когда люди, страдающие психическими расстройствами, пытаются переложить вину за это на других, достаточно распространены. Но пытаться обвинять кого-то в том, что они выздоровели? Это уже слишком.

Проклятые

И посему я проклинаю тебя и весь твой род до последнего колена. У твоих дочерей будут рождаться лишь больные дети, а твоим сыновьям не суждено будет найти себе жен. Первый твой потомок в каждом поколении будет лишен своего места в обществе Китэйнов. Я клянусь тебе, что не успокоюсь до тех пор, пока ты и твоя семья не окажетесь поглощены бездушными силами Банальности.

Чувство мести способно заставить каждого человека пойти на крайние меры. Китэйны не являются исключением из этого правила; более того, они нередко заходят дальше любого смертного. Когда подменышу причиняют зло, или же он считает, что в его отношении поступили несправедливо, и причиненную ему обиду нельзя простить, Китэйн может совершить величайшую ошибку в своей жизни и принести Клятву Растворения.

Эта клятва представляет собой объявление бескомпромиссной войны другому Китэйну, конец которой может положить только смерть одной из сторон. В большинстве случаев, подобное решение оказывается продиктовано гневом, который заставляет Китэйна перейти все пределы разумного и рискнуть своей собственной жизнью и рассудком для того, чтобы уничтожить другого подменыша. Руководствуясь яростью или жаждой отмщения, Китэйн выбирает удел Банальности. Проклятые заслуженно считаются одними из самых опасных и пугающих Даунтэйнов. В приступе ярости они нередко накладывают ужасные проклятья или же приносят зловещие клятвы, стремясь уничтожить своих врагов. Если клятва оказывается правильно сформулированной (хотя подобную формулировку саму по себе сложно назвать правильной), Даунтэйн неразрывно связывает свое существование с Банальностью.

Его связь с Банальностью далеко не всегда заметна на первый взгляд, так как в течение некоторого времени он сохраняет свой прежний облик. Изменения становятся очевидны со временем, так как смертное обличье подменыша постепенно начинает заменять его истинный облик. Тем не менее, Даунтэйн сохраняет все свои Искусства и Королевства, вдобавок ко всем тем силам, которые предоставляет ему клятва и Банальность, с которой он теперь неразрывно связан.

Некоторые Проклятые выбирают этот путь потому, что считают его единственным способом добиться своих целей, достижение которых, впрочем, редко когда идет кому-либо на пользу. Сначала они могут не задумываться о цене, которую им предстоит заплатить, но очень немногие из тех, кто вступали на этот путь, ухитрятся в дальнейшем сойти с него. В действительности, отказ от удела Проклятого во многих случаях означает нарушение клятвы, которая первоначально обрекла на него Китэйна.

Иногда первые шаги на этом пути связаны с Неблагой стороной души подменыша; тем не менее, это далеко не всегда оказывается так. Впрочем, Китэйны, отдающиеся крайностям, которым особенно подвержены последователи Неблагой стороны, время от времени действительно укрепляют своим действиями ледяную хватку Банальности на своих же сердцах.

Проклятые заслуженно считаются одними из худших Опустошителей, так как поглощение ими сил человеческой фантазии и творчества укрепляет власть Банальности над миром. Первым признаком произошедших изменений нередко становится то, что новорожденный Даунтэйн внезапно Опустошает другого Китэйна ради его Гламура. Помимо этого, Проклятых боятся за то, что они являются самым очевидным воплощением того, что разъедает светлые, волшебные сердца Китэйнов. Они являются воплощенной Банальностью, которая стремится лишь пожрать красоту и заменить ее холодной и беспощадной истиной

Спасение Проклятых заключается в том, чтобы заставить их осознать последствия своих действий и убедить в необходимости искупить свою вину.

Внешний вид

Проклятые являются живыми воплощениями гнева. Их глаза угрожающе блестят, а ногти и зубы превращаются в острые клыки и когти. Создается впечатление, что они всегда переполнены энергией насилия и жестокости, которая только и ждет возможности выплеснуться наружу. Живущая в их сердцах Банальность не является чем-то холодным и мертвым. Она жива и пылает ослепительным пламенем гнева.

Клятва Растворения

Око за око, зуб за зуб. Ни одна обида не останется незамеченной, ни одна рана - неотомщенной. Я буду преследовать моего бессмертного врага, [имя врага], до самого края Земли, и я не буду знать отдыха до тех пор, пока я или мой враг не встретим окончательное Растворение. Когда я найду своего врага, я вырежу его сердце самым острым клинком из холодного железа, который мне только удастся найти. Я сделаю все, что в моих силах, чтобы стереть моего врага в прах, и развеять этот прах по ветру.

Смысл этой клятвы является воистину зловещим. Тот, кто приносит ее, получает постоянный пункт Банальности, и должен сделать бросок Гламура по сложности, равной новому значению его Банальности. В случае успеха ему удается осознать последствия клятвы прежде, чем он завершает ее, и отказаться от ее принесения. В случае неудачи он завершает клятву, и вынужден следовать ей до тех пор, пока она не окажется выполнена. В случае нарушения клятвы, персонаж теряет пункт постоянной Воли; в случае реализации клятвы, он получает второй пункт постоянной Банальности, и должен сделать еще один аналогичный бросок. Клятва Растворения является воистину ужасной клятвой. Главной ее целью является уничтожение другого Китэйна, что только усиливает Банальность. Как и в случае с большинством клятв, это далеко не единственная формулировка, но, всего лишь, наиболее популярная.

Отношения

Китэйны – Не обращайте на них внимания. Нам нет до них дела: нас интересуют только наши обидчики. Те, кто причинили нам зло, должны заплатить за это.

Потерянные – Это ужасно! Как мог истинный Китэйн стать чем-то подобным? Слияние с Банальностью означает…смерть…для Китэйна.

Черные Маги – Руководствуясь своими безумными желаниями, они готовы пойти на худшее из предательств, которые когда-либо видел наш род.

Нигилисты – Эти несчастные заслуживают помощи. Возможно, наши враги сделали это с ними?

Отступники – Немыслимо!

Тифозники – Всеми силами избегайте их. Они представляют для нас такую же опасность, как и для всех остальных Китэйнов.

Черные Маги

Власть – это истина, истина – это власть. Красота – это иллюзия, ложь, которую рассказывают нам наши старейшины для того, чтобы удержать нас в жестких рамках своего видения мира. Только увидев истину, ты осознаешь, что, на самом деле, значит быть Китэйном!

Черные Маги являются наименее известными Даунтэйнами, но, возможно, наиболее опасными. Они сознательно выбирают холодный и беспощадный путь Банальности, руководствуясь исключительно жаждой власти. Единственной их целью на этом пути является удовлетворение собственных желаний. Черные Маги понимают, что путь Банальности может и должен даровать им власть, которая выходит за пределы самых смелых их мечтаний, но их собственная гордыня мешает им признать истинную цену, которую придется заплатить за этот выбор.

Первый шаг на этом пути неразрывно связан с выбором, в момент которого Даунтэйн решает принять силу Банальности. Этот выбор может принимать множество различных форм. Представьте себе Китэйна, который начинает регулярно использовать Банальность для того, чтобы противодействовать воздействию Гламура. Очень скоро он может обнаружить, что у него есть возможность применять ее самым различным образом, к примеру, активно уничтожая творения Гламура, заставляя Китэйнов укрываться в своих смертных телах, избирательно воздействуя на определенные аспекты Гламура (к примеру, чтобы предотвратить использование Права Рождения Китэйна или же повлиять на область действия колдовства) и совершая многие другие вещи. В подобном случае, Даунтэйн может получить возможность использовать свои Искусства и Королевства в комбинации с Банальностью. Другие распространенные способы вступления на этот путь включают выработку привычки к убийству Китэйнов или любой другой сознательной (и разрушительной) активности, которая может привести к усилению Банальности.

Это губительный путь, так как он никогда не обеспечивает Даунтэйна всем тем, чего он желает, но, в то же время, создает у него постоянное ощущение того, что он практически достиг своей цели. Когда Черному Магу наконец-то удается достичь конца пути, он находится практически в шаге от Растворения. К сожалению, прежде чем этот Даунтэйн окажется убит или сокрушен силами, которыми он стремится овладеть в своем безумном стремлении к реализации своих желаний, он обычно успевает нанести огромный вред обществу Китэйнов. По мере того, как жажда власти толкает его на все более и более отвратительные поступки, Черный Маг чувствует, как его пожирают паранойя и ненависть. Вскоре после того, как он вступит на этот путь, он неминуемо начнет подозревать в предательстве даже самых близких ему людей. В силу этого, разрушая все, что оказывается у него на пути, он приложит максимальные усилия для того, чтобы уничтожить любую потенциальную угрозу своей силе.

Несмотря на все это, Черные Маги являются самыми эпичными из всех Даунтэйнов. Их деяния обычно представляют собой зеркальное отражение героических подвигов, так как они стремятся получить то, чего у них никогда не было, и уничтожить то, что им следовало бы

ценить. Победа Черного Мага одновременно становится его окончательным поражением. Единственное спасение для подобных Даунтэйнов заключается в том, чтобы открыть им глаза на то вред, который они причинили, и убедить их отказаться от безумного стремления к власти.

Внешний вид

В глазах Китэйнов Черные Маги выглядят зловещими и угрожающими. Складывается впечатление, что их всегда окружает тьма, так как тени собираются вокруг них, подобно мотылькам, которых притягивает пламя свечи. В их голосах звучат холодные нотки, предвещающие беду, в силу чего Китэйны - включая даже Ши - содрогаются от одного их звука.

Отношения

Китэйны – Все они - глупцы! Они не могут понять, от чего отворачиваются. Но им не удастся отвернуться от меня, когда я приду к ним на порог и натяну их драгоценные фригольды прямо на их заостренные уши!

Потерянные – Заблудшие глупцы. Как они вообще могут верить в то, что чем-то отличаются от нас?

Проклятые – Они похожи на детей, которые играют со спичками на бензоколонке. Они даже не подозревают, какая сила им доступна, и какой потенциал они растрачивают впустую.

Нигилисты – Они не представляют для нас никакого значения, так что можете просто забыть о них. Возможно, они просто исчезнут без лишнего шума. В конце концов, разве не этого они хотят?

Отступники – Ими очень легко манипулировать. Их смехотворная система убеждений представляет собой хлипкий карточный домик, который только и ждет, когда чья-то беззаботная рука снесет его одним махом. Вы всегда можете сказать им, что ваш враг представляет особенно серьезную угрозу для их веры. С большой долей вероятности они даже не подумают усомниться в этом - особенно, если вы подберете нужные и понятные им слова.

Тифозники – Они абсолютно безответственны. Впрочем, может быть, кто-то из них сумеет обеспечить меня кровью Расточителей? Я слышал, что она обладает удивительными свойствами.

Нигилисты

Это конец, мой друг. Зачем пытаться что-то изменить и делать вид, что это не так? Просто смирись с этим; тогда тебе станет легче. Дальнейшая борьба бессмысленна, и ты сам это прекрасно понимаешь.

Путь Нигилистов является особенно одиноким, так как начало ему всегда прокладывают депрессия и отчаяние. Китэйн повсюду наблюдает неумолимое наступление Банальности, и постепенно теряет желание бороться. Он просто опускает руки и перестает сражаться за Гламур. Подобная покорность перед лицом судьбы нередко проявляется в форме ауры, поглощающей весь окружающий Гламур. Особенно сильно это отражается на его жилище, которое становится скучным и неинтересным даже по меркам обычных людей (хотя среднестатистический Человек Осени будет чувствовать себя там как дома). В глазах Китэйна это место будет выглядеть абсолютно мертвым и безжизненным, будучи лишенным радости и цвета Гламура.

С течением времени эта аура начинает расширяться, воздействуя на близких Нигилисту людей и окружающее его пространство. Сад, который когда-то был таким красивым и радостным, неожиданно может утратить царившую в нем атмосферу чуда. Молодой художник, готовый жить впроголодь ради своего искусства, внезапно ощущает, что творчество больше не дается ему так легко, как раньше.

Что происходит со всем этим Гламуром? Ответ прост – его постепенно поглощает Даунтэйн. Внутри Нигилиста постоянно живет тупая боль, успокоить которую можно только с помощью Гламура, и тот факт, что при этом он уничтожает других Китэйнов и их химер, является лишь бесплатным бонусом – или проклятьем.

Следует отметить, что Нигилисты не подозревают о вреде, который они наносят окружающему миру. Это связано с тем, что они попросту не замечают его. Для того, чтобы они осознали, что именно творят, кто-то должен указать им на это, хотя осознание данного факта может вызвать у них еще более сильную депрессию. На самом деле, большая часть внимания Нигилиста направлена внутрь его души, так как внешний мир больше не представляет для него какого-либо интереса.

Спасение Нигилиста скрывается в гипотетической вероятности того, что кому-то удастся убедить его отречься от Банальности и попытаться изменить мир, а не изменяться в соответствии с капризами мира. Если подобная попытка окажется успешной и не загонит Нигилиста в еще большую депрессию, способную довести его до самоубийства, он действительно может пробудиться от того безнадежного сна, в котором пребывал на протяжении долгого времени.

Внешний вид

В своем истинном обличье Нигилист выглядит гораздо меньше, чем в жизни. В глазах других Китэйнов он кажется отстраненным и безобидным. Его окружает аура безнадежности и печали, обжигающая всех, кто приближается к нему, ледяным прикосновением отчаяния.

Отношения

Китэйны – Они похожи на марионеток, которые танцуют на помосте и постоянно мечутся туда-сюда. Разве они не понимают, что все это бессмысленно? Всех нас ожидает один удел: смерть.

Потерянные – Как странно. Разве они не понимают, что все мы заблуждаемся? Просто некоторые скрывают это лучше других.

Проклятые – Имеет ли что-то какое-либо значение перед лицом неизбежного конца? Нет.

Черные Маги – Власть – это иллюзия. Они похожи на огонь, который пытается утолить свой ненасытный голод.

Отступники – После того, как Банальность поглотит нас, наступит благословенное забвение. О чем еще мы можем мечтать?

Тифозники – Любопытно, неужели они не помнят эту историю о кошке и любопытстве?

Отступники

Ты должен понимать, что я делаю это ради твоего же блага. Пожалуйста, если ты увидишь мою семью в Аркадии, скажи им, что я скоро вернусь домой. Приятного путешествия.

Отступники ищут спасение в Банальности. Каким-то образом у них возникает твердая вера в то, что окончательная победа Банальности напрямую связана с возвращением в утраченную Аркадию. В силу каких-то странных обстоятельств они убеждают себя в том, что Растворение приводит не к окончательной смерти души, а, вместо этого, к перерождению на древней родине фей.

Любой из живущих Китэйнов абсолютно правомерно сочтет это полной бессмыслицей. Подобные утверждения полностью отрицают все то, чему учат фей с момента их Благословения. "Каким образом", - могли бы спросить они, - "нечто, являющееся полной противоположностью самой нашей сущности, может стать нашим спасением?" Согласно убеждениям Отступников, Банальность не уничтожает Гламур, а всего лишь изгоняет его обратно на Аркадию, которой он изначально принадлежит. Банальность представляет собой не силу уничтожения, а средство поддержания равновесия.

Многие Отступники пытаются обратить в свою веру других Китэйнов. Для некоторых из них это становится основным средством распространения боли и внесения раскола в ряды подменышей. Когда подобные попытки терпят неудачу, Отступники пытаются убить тех, кто посмел отказаться от перспективы спасения. Их окончательной целью является уничтожение всех порождений Гламура, существующих на Земле, и они никогда не забывают об этой цели, какими бы разумными и убедительными ни казались их аргументы.

Отступники являются опасными безумцами, которые демонстрируют настолько фанатичную верность своей миссии, что это не может не вселять страх. Если им представится такая возможность, они постараются уничтожить столько Гламура, сколько только возможно, ни на мгновение не усомнившись в собственной правоте.

Их спасение заключается в осознании того, что Гламур в равной степени принадлежит Земле и Аркадии.

Внешний вид

Глаза Отступников наполнены безумием и болью. Они нередко носят лохмотья, не обращая внимания на такие мелочи, как подобающий внешний вид. В любой момент они могут разразиться устрашающей проповедью или какой-то абсурдной речью; достаточно представить себе фанатика с горящими глазами, и вы получите необходимое представление об Отступниках.

Отношения

Китэйны – Они верят, что их заперли здесь навсегда, но нам удалось найти ключ к дверям камеры.

Потерянные – Сами того не понимая, они служат нашей цели. Я представляю, как они взбесились бы, если бы узнали об этом.

Проклятые – Поразительный эгоцентризм. Им следовало бы сосредоточить свои усилия на том, чтобы спасти всех нас, а не обрекать на гибель немногих.

Черные Маги – Эгоистичные. Глупые. Безумные. Они способны уничтожить нас всех.

Нигилисты – Для того, чтобы кто-то сумел принять помощь, ему для начала нужно научиться помогать себе.

Тифозники – С ними необходимо расправиться как можно более аккуратно, чтобы они не распространили свою заразу на других.

Тифозники

Куда пропали все цветы? Я так скучаю по ним, особенно, по их запаху весной. Теперь вокруг всегда холодно. Почему это так? Почему солнце больше не светит для меня?

К числу представителей данной категории относятся Китэйны, которые часто становятся Даунтэйнами не по своему собственному желанию, вне зависимости от того, является ли это нежелание сознательным или подсознательным. Вместо этого, их преображение оказывается вызвано посторонними действиями. Они могут быть отравлены вампирской кровью, их Гламур может оказаться уничтожен Даунтэйном или химерой, или же они просто могут очутиться в неудачном месте в неудачное время. К аналогичному результату так же может привести продолжительное соприкосновение с людьми, наполненными Банальностью. Тем не менее, как и во всех остальных случаях, данный фактор сложно назвать надежным индикатором.

Наиболее распространенный способ распространения этой инфекции связан с частым соприкосновением с Людьми Осени. Возможно, жертва состоит на учете у психиатра, который старается справиться с ее "безумием", что, в свою очередь, сводит Китэйна с ума. Тем не менее, это далеко не самая распространенная ситуация. Многие Тифозники являются Китэйнами, которые некогда были открыты удивительным чудесам и магии Грезы, но со временем оказались вынуждены вернуться к обычной жизни и работе. Слишком много обычных людей вокруг в сочетании с отвратительно скучной и бессмысленной работой. Представьте, насколько хуже в этой ситуации тем, чья сущность представляет собой Гламур. Если они стараются смириться с этим невыносимым положением, ситуация только ухудшается, так как каждый день на них обрушивается все больше и больше Банальности. В конце концов, что-то в них ломается. Тифозниками часто становятся Китэйны, которые не понимают, что иногда лучше бросить все и бежать для того, чтобы сохранить хоть что-то. Им стоило бы постараться найти способ сделать свою жизнь менее невыносимой, но, в силу нежелания или обычного отсутствия гибкости, они отказываются это сделать.

Сложно сказать, кто из Китэйнов наиболее подвержен подобным трансформациям. Некоторые подменыши считают, что дело тут, скорее, в личном настрое, чем во внешнем воздействии, тогда как другие уверены, что причина преображения скрывается в природе Банальности, воздействию которой подвергаются Китэйны. Одно лишь пребывание в обществе Осенних Фей наполняет душу Китэйна темной мглой. Это так же является наиболее опасной ситуацией, так как Китэйну вряд ли удастся понять, что с ним происходит, прежде чем будет уже слишком поздно. Тем не менее, никому в действительности не известно, как именно Банальность поглощает души этих несчастных.

Спасение Тифозников заключается в в том, чтобы изолировать их от источника инфекции.

Внешний вид

Из всех Даунтэйнов, Тифозники отличаются наибольшим разнообразием в плане внешнего вида. Те из них, кто связан с вампирами, могут выглядеть очень бледными и худыми, а так же привлекать внимание красными глазами и зачатками клыков, тогда как Тифозники, трансформация которых произошла под воздействием Людей Осени, могут казаться абсолютно (а то и слишком) нормальными. Можно сказать, что они становятся такими же людьми, как и все.

Отношения

Китэйны – Неужели когда-то мне действительно это нравилось? Как я мог быть настолько наивным? Теперь я знаю все гораздо лучше. Как бы мне хотелось, чтобы я об этом забыл.

Потерянные – Знание того, что где-то поблизости есть один из них, может оказаться полезным. В случае необходимости я смогу использовать их против своих врагов.

Проклятые – Какая бессмысленная трата сил. Какой вообще смысл следовать клятвам?

Черные Маги – У нас слишком много общего, чтобы меня это радовало. Я бы хотел, чтобы они все исчезли.

Нигилисты – Все мы рождаемся, живем и умираем. Они всего лишь сделали последнюю часть образом жизни.

Отступники – Только сумасшедший поверит в подобную чушь! Я не понимаю, что делает действия, продиктованные религиозными взглядами, более оправданными, чем то, что делаем мы. Какой смысл убивать всех, кто оказывается у тебя на пути?

Использование колдовства

Многие Даунтэйны до сих пор используют колдовство, хотя оно нередко принимает форму, отличную от той, которая привычна обычным феям. Следует отметить, что представители различных Роков обладают своеобразными представлениями об использовании колдовства, которые рассматриваются ниже.

Хотя большинство Даунтэйнов может применять колдовство, они должны следовать при этом ряду правил. Прежде всего, им необходимо тратить Гламур для успешного использования колдовства. Тем не менее, Даунтэйны могут потратить пункт временной Банальности вместо того, чтобы использовать Банк. Большинство Даунтэйнов питает крайнюю антипатию к Банкам, и они готовы пойти на все ради того, чтобы избежать их применения. При использовании колдовства временная Банальность заменяет собой временный Гламур. Начальное количество пунктов временной Банальности равняется постоянному значению Банальности персонажа.

Получение Гламура/Банальности

Очевидно, что Даунтэйны не восстанавливают Гламур обычным образом. Тем не менее, они могут вытягивать его из Мечтателей и творческих людей с помощью особой разновидности Опустошения, которую называют Вырыванием. Для того, чтобы Вырвать Гламур из Мечтателя, Даунтэйну для начала необходимо найти подходящую жертву. После этого ему потребуется вступить с ней в разговор или наладить какой-либо иной контакт с этой личностью. В ходе разговора Даунтэйну потребуется вызвать у собеседника чувство неполноценности или отвращение к его творениям. Он может добиться этого с помощью критичных замечаний или словесных оскорблений беспомощной жертвы. В результате этого Мечтатель чаще всего оказывается полностью обессиленным и начинает испытывать неуверенность в собственных силах. Многих Мечтателей Вырывание даже доводило до самоубийства. Следует отметить, что использование Вырывания в отношении подменышей является таким же эффективным, как и в случае с Мечтателями.

Для того, чтобы восстановить временную Банальность, Даунтэйну необходимо вызвать приток Банальности в душе другого человека. Этот процесс обычно называют Скукой. Для того, чтобы добиться нужного эффекта, Даунтэйн действует практически так же, как и в случае с Вырыванием, но при этом старается убедить жертву в бессмысленности и безнадежности окружающего мира, а не ее самой. Примерами Скуки являются разглагольствования на тему количества погибших в очередной войне, обсуждение высокого уровня нищеты и тяжелого положения бездомных, или же упоминание любых других ужасных вещей, существующих в нашем мире. Другие действия, вызывающие усиление Банальности, позволяют добиться аналогичного результата.

Система: Для того, чтобы определить, является ли человек Мечтателем, Даунтэйн может сделать бросок Проницательности + Восприятия (сложность 6). Как только ему удается обнаружить

подходящую жертву, он может попытаться совершить Вырывание, сделав бросок своей текущей Банальности (сложность 7). Количество успехов определяет количество полученных Даунтэйном пунктов Гламура. Любое существо, которое подвергается Вырыванию, может получить в результате этого Банальность. Жертва автоматически получает столько пунктов временной Банальности, сколько пунктов Гламура приобретает Даунтэйн. Она может попытаться воспротивиться этому, сделав бросок Воли (сложность 6). Каждый успех на этом броске уменьшает количество приобретаемой Банальности на 1 пункт. Помимо этого, усиление Банальности в сердце жертвы может использоваться самим Даунтэйном для восстановления его временной Банальности.

При попытке восстановления временной Банальности с помощью Скуки, Даунтэйн должен сделать бросок Банальности (сложность 6). Каждый успех дает Даунтэйну и его жертве по одному пункту временной Банальности (жертва может сопротивляться этому с помощью броска Воли описанным выше способом). Следует отметить, что жертвой Скуки может быть любой человек, а не только Мечтатель.

Потерянные

Эти Даунтэйны не часто используют колдовство – во всяком случае, сознательно. Причины этого связаны с тем, что большая часть Потерянных не подозревает о потенциале, принадлежащем им по праву рождения. Те немногие из них, которые все же владеют Искусствами, практически всегда используют их для того, чтобы противодействовать воздействию Гламура, вместо того, чтобы создавать что-то новое.

Проклятые

В первое время Проклятые используют колдовство так же, как все остальные Китэйны, но постепенно они начинают склоняться к более "Банальным" методам применения Искусств, которые становятся все более и более очевидными по мере того, как проявляются произошедшие с Проклятыми изменения. Независимо от их взаимоотношений с Банальностью, колдовство Проклятых всегда направлено на свершение отмщения любым доступным способом.

Черные Маги

Как и Проклятые, представители этого Рока используют колдовство практически так же, как обычные подменыши. При этом они следуют основным его принципам и в дальнейшем. Известно, что Черные Маги усиливают с помощью Банальности свои силы, а не изменяют их. В то же время, многие из них находят весьма творческое применение своей новоприобретенной предрасположенности к Банальности.

Нигилисты

Нигилисты могут использовать обычное колдовство Китэйнов и часто обращаются к нему. К примеру, Нигилист может воспользоваться Искусством Обмана для того, чтобы стать невидимым, или же Искусством Странствий, чтобы заставить кого-то или что-то как можно скорее покинуть свое общество. Известно, что Нигилисты используют колдовство для того, чтобы продолжать наблюдать за окружающим миром после того, как они полностью отстраняются от него. Возможно, они воспринимают его не так, как это делают обычные феи, но на определенном уровне они способны ощущать свое окружение и реагировать на изменения, связанные с ним.

Отступники

Отступники предпочитают использовать те разновидности колдовства, которые могут убедить других Китэйнов встать на их сторону и отречься от своих былых идеалов. Они также обожают применять колдовство в тех случаях, когда им требуется как можно быстрее избавиться от Китэйна. Отступники не хотят причинять ненужную боль другим, но готовы пойти все ради того, чтобы спасти всех подменышей от ужасающего груза Банальности. Если это приведет к повышению их собственной Банальности, то так тому и быть. В любом случае они считают себя кем-то наподобие мучеников.

Тифозники

Тифозники часто забывают о том, что вообще могут использовать Гламур, не говоря уже о том, чтобы придумывать какие-то новые способы его применения. Конечно же, из этого правила находятся свои исключения. Некоторые Тифозники исключительно опасны, что связано с тем, что они обзаводятся множеством странных способностей. Те из них, кто подвергся изменениям в результате воздействия Банальности, демонстрируют исключительную сопротивляемость ее силам, а также удивительное владение традиционными разновидностями колдовства. Впрочем, вполне возможно, что все это – лишь страшные сказки, которыми пугают Детей.

Стигмы

Сильная связь с Банальностью оставляет неизбежный отпечаток на Даунтэйнах. Эти отметины обычно проявляются в обличье феи, заставляя истинный облик Китэйна поблекнуть или стать более обыденным. Тем не менее, в некоторых случаях Стигмы становятся средством, благодаря которому Даунтэйны получают возможность управлять Банальностью, используя ее в своих собственных целях. Подобные отметины влияют не столько на тело, сколько на душу, и воздействие многих из них может привести к тому, что ни одному подменышу даже в голову не придет принимать Даунтэйна за кого-то, отличного от обычного смертного. Каждая Стигма, которой обладает Даунтэйн, отнимает одну точку от значения Восприятия другого существа, пытающегося заметить что-то необычное в его поведении.

Если в результате этого значение Восприятия оппонента опускается до 0, Даунтэйн становится неотличимым от обычного смертного.

Даунтэйны приобретают Стигмы на усмотрение Рассказчика, хотя этому может поспособствовать затрата нескольких пунктов опыта. Основное правило, связанное со Стигмами, заключается в том, что когда Даунтэйн получает очередную Стигму, он одновременно получает 1 пункт постоянной Банальности. Таким образом, усиливая Даунтэйна они одновременно приближают его окончательное Растворение.

В большинстве случаев, Стигмы представляют собой редкие и уникальные силы. Далеко не все Даунтэйны обладают ими, и еще меньше представителей этого рода обладают более, чем одной или двумя Стигмами (стремление обзавестись большим их количеством вполне заслуженно можно назвать самоубийственным). Рассказчики вполне могут использовать описанные ниже Стигмы, но мы крайне рекомендуем, чтобы каждый Даунтэйн получал уникальные способности, основанные на его личностных качествах и причинах, которые привели к тому, что он стал Даунтэйном.

Превращение

Эта зловещая сила позволяет переводить Гламур в Банальность. Даунтэйн делает противоположный бросок Банальности против Гламура Китэйна. Каждый успех позволяет перевести временный пункт Гламура во временный пункт Банальности. Даунтэйн получает 1 пункт временной Банальности всякий раз, когда использует эту Стигму.

Неверие

Даунтэйн может ослабить любую химеру или связанную с Гламуром силу с помощью своего неверия во все, что связано с феями. Применение этой способности не требует концентрации или сознательного импульса,, и происходит само по себе. Даунтэйн делает бросок Банальности, сложность которого равняется значению постоянного Гламура заклинателя-Китэйна. Каждый успех на броске Даунтэйна отнимает один успех от броска Китэйна. Аналогичным образом Даунтэйн может наносить вред химерам. Бросок Банальности по сложности, равной значению Гламура химеры, наносит один уровень Здоровья урона за каждый успех, и так до тех пор, пока химера не оказывается уничтожена. Подобные броски производятся всякий раз, когда подходящая цель оказывается в непосредственной близости от Даунтэйна (Даунтэйну даже необязательно знать об этом, так как за нанесение урона отвечает его подсознание). Даунтэйн также может попытаться нанести дополнительный урон колдовству или химерам (если он сознательно воспринимает их присутствие и активно отрицает их существование), потратив один пункт Воли за каждый дополнительный бросок, который ему хотелось бы совершить.

Стирание

Прикосновение Даунтэйна стирает все следы Гламура с человека, места или предмета. Просто пройдя через здание или прикоснувшись к

собеседнику Даунтэйн может уничтожить весь связанный с ними Гламур. Отчасти действие этой способности напоминает Опустошение, но Стирание имеет гораздо более зловещие последствия. Даунтэйн делает бросок постоянной Банальности (сложность 7). Каждый успех отнимает у цели один пункт временного Гламура. Следует отметить, что каждое применение Стирания отнимает один пункт от временного Гламура Даунтэйна или же увеличивает на один пункт его временную Банальность.

Ненависть

Даунтэйн, обладающий этой Стигмой, может направить ее на источник своего гнева, чтобы напрямую воздействовать на истинное обличье Китэйна (а не на его физическое тело). Просто сделайте бросок Банальности по сложности, равной значению Гламура цели (как в случае с Неверием), хотя Китэйн может сделать бросок Гламура по сложности, равной значению Банальности Даунтэйна, чтобы оказать ему сопротивление. Каждый успех на броске Даунтэйна приводит к потере Китэйном одного пункта временного Гламура. Обратите внимание на то, что Ненависть часто используется в комбинации с химерическим оружием, так как Проклятым обычно недостаточно просто убить своего противника – они стремятся добиться его Растворения.

Оберег от железа

Некоторые Даунтэйны обладают очень сильной сопротивляемостью прикосновению холодного железа, как если бы их разрыв их связи с Гламуром выступал своеобразным защитным буфером. Наличие подобной способности может вызвать очень сильное потрясение у Китэйна, который приложил огромные усилия для того, чтобы найти оружие из холодного железа с целью покарать предателя, ставшего Даунтэйном, только, чтобы услышать как он смеется после удара, ставшего бы смертельным для любой феи. Всякий раз, когда Даунтэйн получает удар холодным железом, он делает бросок поглощения урона, количество кубиков для которого равняется значению его Банальности.

Омертвение

Многие Нигилисты способны уничтожать эмоции. Подобно Неверию, эта Стигма действует на подсознательном уровне. Тем не менее, отличие данной способности заключается в том, что Омертвение заставляет своих жертв забыть об окружающем их мире. Для этого Даунтэйн делает противоположный бросок Банальности против Гламура жертвы. Каждый успех переводит один пункт временной Воли жертвы в пункт временной Банальности.

Опустошительство

Эта способность отчасти напоминает обычное Опустошение, но при этом Даунтэйн получает возможность похищать Гламур отовсюду, где он только наличествует. Даунтэйн может забирать Гламур у Китэйнов, химер, людей, Сокровищ, произведений искусства и так далее. В результате использования данной способности он может даже заставить Китэйна забыть, кем он является на самом деле. Если жертва подвергается воздействию Опустошительства с достаточной частотой, подобная потеря памяти может стать постоянной. Для использования этой способности Даунтэйн делает противоположный бросок Гламура. Каждый успех отнимает у жертвы пункт временного Гламура и передает его Даунтэйну. Кроме того, в случае с Китэйном Опустошительство может прибавить оппоненту один пункт временной Банальности за каждый успех Даунтэйна. Сам Даунтэйн получает 1 пункт временной Банальности всякий раз, когда использует эту Стигму, и 1 постоянный пункт Банальности всякий раз, когда применение Опустошительства вызывает Растворение Китэйна.

Последние несколько слов о Даунтэйнах

Вопрос о предназначении Даунтэйнов является, пожалуй, самым легким из тех вопросов, которые вы могли задать мне. Независимо от того, к какому Року принадлежит тот или иной Даунтэйн, он служит одной простой цели, которая является общей для всех представителей этого рода. Чем бы они не оправдывали свои действия, и какими бы они не считали свои истинные мотивы, все Даунтэйны существуют для того, чтобы уничтожать частички чуда и магии, которые до сих пор остаются в этом мире. Они являются истинными воплощениями Банальности, и потому величие фантазии и творчества не просто недоступно им, но и, более того, представляет для них нечто отвратительное и чужеродное. Для них не имеет значения то, что этот путь неизбежно приведет их к Растворению: Даунтэйны продолжают следовать ему до тех пор, пока не встретят свой трагический конец. Лишь немногим из них удается вновь стать Китэйнами.

Даунтэйны неустанно стараются уничтожить Гламур в Мире Осени, и готовы пойти на все ради того, чтобы добиться этого. Убийство химер, Растворение Китэйнов: все это служит одной и той же цели. Некоторые из Даунтэйнов обладали такой силой, что уничтожали целые фригольды. К счастью, на это способны лишь отдельные представители этого и без того редкого рода.

Тем не менее, это не значит, что все они действуют и мыслят одинаково; в действительности, Даунтэйны являются такими же индивидуальными и уникальными существами, как и обычные Китэйны. Они способны испытывать надежду, страх, любовь, ненависть и желание. Именно эти чувства нередко заставляют их искать убежища в Банальности.

Оправдывает ли это то, что они делают? Ни в коей мере! Разве можно назвать серийного убийцу нормальным и благопристойным членом общества? В каждом обществе находятся свои преступники, и Даунтэйны являются нашим общим проклятьем. К сожалению, их собственное безумие делает их гораздо опаснее, чем многие из нас

могли бы предположить. Это одна из главных составляющих трагедии, связанной с утратой еще одного создания Грезы.

Даунтэйны исключительно опасны, но если вам удастся дотянуться до Китэйна, живущего в его сердце, вам, возможно, удастся вернуть его обратно на путь Гламура. К сожалению, число Даунтэйнов, которых можно спасти, является мучительно малым, и те, кому удается вытащить себя из духовной трясины, которую мы привыкли называть Банальностью, встречаются еще реже. Исцелить чуму Банальность гораздо сложнее, чем вылечить болезнь Бедлама. Складывается впечатление, что Даунтэйны страдают не только от своего безумия, но и, в определенной степени, больны Бедламом, хотя привычные средства лечения этой болезни, связанные с воздействием Банальности, только ухудшают их общее состояние.

Я могу сказать о Даунтэйнах следующее: они являются всем тем, чем не являемся мы. Они уничтожают то, что мы создаем, и убивают надежду там, где мы ее пробуждаем. Они процветают там, где мы умираем, и разрушают то, что дает нам жизнь. Горькая истина заключается в том, что армии Банальности превосходят нас численностью. Но хуже всего в случае с Даунтэйнами то, что они так же фанатичны, как и мы сами, а нас, к сожалению, вполне заслуженно можно назвать фанатиками. Что бы сделал любой Китэйн, если бы я рассказал ему о месте, наполненном Гламуром? Месте, где живет множество Мечтателей, месте, где правят красота и искусство. Он немедленно бросился бы туда, ворвавшись в этот чудесный край, подобно голодной женщине, рвущейся на банкет. (На самом деле, голодная женщина в подобной ситуации, скорее всего, продемонстрировала бы большую сдержанность, но я надеюсь, что эта аналогия передает общий смысл моих слов). Эти серые чудовища испытывают необходимость в уничтожении того, что дает им жизнь и смысл, ради которого стоит жить, того, что является основой самой их сущности и дарует им магию. Эту потребность сложно назвать здравой по каким-либо меркам, но это не делает ее менее могущественной. Ради этой цели Даунтэйн готов пойти на все. К примеру, он может Опустошать художника до тех пор, пока в нем не останется ничего, что могло бы хотя бы отдаленно напоминать свободу воли или тягу к творчеству, или же, что еще хуже, сосредоточить все свои силы на уничтожении фригольда. Один из отрядов Даунтэйнов даже осмелился напасть на замок Высокого Короля, хотя организованная ими осада оказалась безуспешной.

Гламур проникает в саму их сущность, обращаясь к сердцам Даунтэйнов. Он затрагивает нечто, с чем они иногда не могут смириться, и потому они воздвигают вокруг себя непроницаемый кокон, ударяясь в противоположную крайность. По сравнению со светлым чудом Гламура эта крайность выглядит сухой, мертвой и стерильной. В конечном счете, она неизбежно приводит их к Растворению, но это никогда не останавливает Даунтэйнов. Некоторые из них даже воспринимают Растворение как своеобразное благо.

Для других это становится проклятьем. Никто не верит, что однажды нечто подобное может произойти с ним. В любом случае, позвольте напомнить, что Отступники с нетерпением ожидают Растворения, а Нигилисты желают, чтобы оно произошло немедленно (во всяком случае, в той степени, в которой они еще могут чего-либо

желать). Я могу только посочувствовать Даунтэйну, который обратился к Банальности лишь для того, чтобы узнать, что цена, которую ему придется заплатить за ее дары, гораздо выше, чем он ожидал. Те, кому удается осознать эту истину, иногда становятся на путь исцеления. Тем не менее, далеко не всегда соглашаются поверить в это.

На мой взгляд, одна из главных проблем Даунтэйнов заключается в том, что они слишком часто лгут сами себе. Если бы они не были готовы заплатить нужную цену, они не принимали бы соответствующие решения. Возможно, это покажется вам циничным, но я скорее помогу Китэйну, который совершил ошибку из страха перед неведомым, чем тому, кто решил воспользоваться самым легким способом обрести власть над другими.

В глазах обычного Китэйна Даунтэйны являются чем-то безумным, демоническим или даже невообразимым. Смысл существования Даунтэйнов сводится к тому, чтобы уничтожать все, что нам дорого, независимо от того, продиктованы ли их действия злобой или искренней верой в то, что они помогают заблудшим душам. Некоторые могут казаться абсолютно нормальными, но только по человеческим меркам. Более того, даже им присуща фанатичная тяга к распространению своей "нормальности" на окружающих. Нет, в любом случае, я не могу их понять.

В силу того, что мне не хотелось бы представлять их вам в виде бездумных чудовищ, которые внезапно набрасываются на нас с ножами из холодного железа (хотя среди Даунтэйнов есть и те, кто полностью соответствует этому описанию), я поделюсь с вами историей о двух случаях, с которыми мне довелось столкнуться во время странствий. Первый из них был связан с бездомной женщиной, которая сначала показалась мне достаточно безвредной, хотя тот факт, что она привлекла мое внимание, уже заинтересовал меня. Именно поэтому, я воспользовался Проницательностью, и определил, что она была Китэйном, хотя ее истинная природа казалась подавленной. Эта женщина вызвала у меня какое-то странное ощущение, и потому я отправился за ней, внимательно наблюдая за ее действиями.

Она останавливалась, подбирала что-то интересное, а затем снова отправлялась в путь. Время от времени она оставляла одну из своих безделушек, чтобы ее кто-то подобрал. Обычно это делали смертные Мечтатели или другие Китэйны. К этому моменту я уже чувствовал себя слегка выжатым, как будто бы последние несколько часов я непрерывно использовал Искусства или же посетил какое-то исключительно Банальное человеческое заведение, подобное больнице или полицейскому участку. В ходе дальнейшего расследования я обнаружил, что эту женщину окружала аура Банальности, и каким-то образом оставляемые ей предметы Опустошали тех, кто подбирал их. Именно тогда я впервые увидел, как Банальность применяется для колдовства. Неизвестным мне образом женщина делала свои безделушки привлекательными для тех, кто обладал сильным Гламуром, наделяя их при этом способностью вытягивать его. Я подозреваю, что до того, как она утратила себя, эта женщина была нокером, хотя мне так и не представилась возможность узнать это.

Во втором случае я столкнулся с бизнесменом-Ши, который занимался торговлей недвижимостью. Он решил приобрести участок земли, на котором находилась очень сильная Долина. В этом не было

ничего необычного; вполне естественно, что большинство участков, на которых располагаются фригольды и Долины, принадлежат Китэйнам. Тем не менее, в данном случае Ши собирался заняться "развитием участка". Возможно, он хотел построить там полицейский участок: сложно найти лучший способ уничтожить Гламур, живущий в Долине. Китэйны, которые считали эту Долину своим домом, воспротивились этому, и сделали все, чтобы остановить его. Если бы они потерпели неудачу, Долина, скорее всего, оказалась бы уничтожена.

Обратите внимание на то, что в обоих случаях Даунтэйны избегали непосредственных нападений на свои цели. Они редко вступают в прямой бой, потому что это часто оказывается бессмысленным и всегда – рискованным. Это не означает, что никто из них не обращается к подобным методам (более того, я расскажу вам о нескольких особенно неприятных случаях чуть позже), просто подобные воители Банальности к счастью остаются сравнительно немногочисленными.

Глава Пятая: Повествование

Взаимоотношения

Подобно Китэйнам, большинство Даунтэйнов являются яркими и запоминающимися личностями. Хотя многие из них все еще напоминают Китэйнов, у каждого Даунтэйна есть определенные причины для того, чтобы свернуть на Банальный путь. Каждый из них находит свой собственный способ предать все то, чему он был верен в своей прошлой жизни, и его отношение к происходящему чаще всего оказывается очень отличным от того, как это воспринимают другие Даунтэйны.

В силу этого, многие из них попросту предпочитают игнорировать своих собратьев, и сами выполняют свою работу, нередко даже вступая в конфликт с другими Даунтэйнами. В то же время, некоторые Даунтэйны активно выискивают себе подобных, стараясь обзавестись слугами или союзниками. Многие Даунтэйны, подобные Потерянным или Тифозникам, даже не подозревают о существовании других Даунтэйнов. В том случае, если они узнают об этом, им вполне может прийти в голову попытаться уничтожить своих собратьев.

Готовность Даунтэйна сотрудничать с себе подобными зависит от причин, которые привели к его падению, а также текущих обстоятельств. Он в любой момент может изменить, расторгнуть и перезаключить существующую договоренность, нередко делая это без какого-либо предупреждения. По стандартам Китэйнов Даунтэйнов редко можно назвать здравомыслящими, и, в силу этого, другим феям обычно оказывается очень сложно понять логику их поступков. Даже если эта логика существует, то сами мотивы действий Даунтэйнов нередко вызывают у Китэйнов леденящий ужас, который пробирает их до самых костей, и вполне обоснованно заставляет бояться за свои жизни.

Решение проблемы

Ни один Двор никогда открыто не поддерживал действия Даунтэйнов. Столь отягощенные Банальностью существа уничтожаются при первой удобной возможности. Кое-кто, впрочем, поговаривает о порочных альянсах, заключенных между Неблагими и Даунтэйнами, хотя большинство Китэйнов считает подобные разговоры ничего не значащими слухами.

Благой Двор

Представители Благого Двора не поддерживают каких-либо отношений с Даунтэйнами. Среди его представителей есть несколько добросердечных (некоторые даже назвали бы их бесконечно наивными) Китэйнов, которые пытаются найти этих пропащих членов общества фей, отчаянно пытаясь исцелить их, и вернуть к Гламуру, который те

отринули. Тем не менее, политика Высокого Короля Дэвида в отношении Даунтэйнов достаточно недвусмысленна.

Эдикт Высокого Короля Дэвида о Даунтэйнах

Не приближайтесь к Даунтэйнам, истинная природа которых известна вам, если этого можно избежать: само их присутствие нередко наносит вред нашим жизням и магии. Возможно, они даже могут заразить нас Банальностью, которую носят в себе, подобно темному яду. Некоторые Китэйны утверждают, что Даунтэйны обладают иммунитетом к воздействию холодного железа. Если вы встретите кого-то из них, немедленно сообщите об этом представителям местной аристократии, так как именно на них возлагается обязательство очищать свои владения от подобных существ. Тем не менее, помните, что если вы привлечете внимание Даунтэйна, это можете навести его на других фей.

Если это существо представляет непосредственную угрозу для вас, и вы не знаете, сумеете ли справиться с ним, постарайтесь скрыться, и как можно скорее связаться с теми, кто, по вашему мнению, сумеет дать ему достойный отпор. Если вы и ваш клятвенный круг сможете взять его живым, то пускай будет так. Ни при каких обстоятельствах не посещайте фригольды или Долины, если вам кажется, что Даунтэйн следит за вами.

Складывается впечатление, что эти существа обладают неестественными способностями, позволяющими обнаруживать представителей нашего народа. Помните об этом, если вы столкнетесь с кем-то, кто, на ваш взгляд, может оказаться Даунтэйном. Ни при каких обстоятельствах не пытайтесь рассказать ему о нашей истинной природе; он все равно не поверит вам. Хуже того, его неверие может обжигать, а то и убивать. В большинстве случаев он просто заставит вас отступить и на время забыть о том, кем вы являетесь на самом деле, но те из них, кто сильнее отравлен ядом Банальности, могут причинить гораздо больший ущерб.

Неразрывный Круг

Король Дэвид обязал нескольких Китэйнов охотиться на Даунтэйнов и убивать их, или же пытаться спасти от обуявшего их безумия. Все эти подменыши доказали свою компетентность и верность трону и Грезе, и были произведены в рыцари самим королем Дэвидом (если, конечно же, до этого у них не было аристократического титула). Они странствуют по Северной Америке в поисках слухов и рассказов, которые могли бы указывать на присутствие Даунтэйнов. Когда им удается найти кого-то из этих существ, они стараются заручиться поддержкой местных Китэйнов, чтобы раз и навсегда положить конец этой угрозе.

В данный момент в состав клятвенного круга входит пятнадцать Китэйнов, из которых лишь шестеро являются Ши. Каждый новый член Неразрывного Круга должен принести клятву самому королю Дэвиду перед вступлением в орден. Их девизом является фраза "За короля, Гламур и Грезу!".

Подменыш, который вступает в Неразрывный Круг, сначала должен получить рыцарское звание, если перед этим у него не было аристократического титула. После этого Дэвид вытягивает из ножен Калибурн, чтобы присягающий мог взяться за него правой рукой. Его хватка должна быть достаточно сильной для того, чтобы клинок рассек кожу и пролил кровь. Присягающий держит клинок до тех пор, пока не закончит произносить клятву.

Клятва Неразрывного Круга

Я, [имя присягающего], присягаю Королю Дэвиду и королевству Конкордия на своей крови, пролитой клинком Калибурном, что буду сражаться с Банальностью, повсюду, где она поднимет голову, спасать всех Китэйнов, которые окажутся у нее в лапах, и стремиться любой ценой положить конец преступлениям Даунтэйнов. Я не буду рисковать жизнью других Китэйнов, без нужды подвергая их чрезмерному воздействию Банальности, если только Китэйн не осознает риск, которому подвергается, и не согласен по собственной воле принять его.

Преимущества, предоставляемые этой клятвой, заключаются в том, что Китэйн получает 1 постоянный пункт Гламура и 1 постоянный пункт Воли до тех пор, пока он следует этой клятве. Он также может уменьшить сложность всех Социальных бросков, связанных с Китэйнами, химерами и другими порождениями Гламура, на 2 пункта.

Наказанием за нарушение клятвы становится потеря 1 пункта Воли и 1 пункта Гламура. Кроме того, Китэйн теряет все преимущества, связанные с Дополнением Ранг (*во второй редакции Подменышей: Грезы это Дополнение заменили Дополнением Титул. Прим. Аваллаха*). Единственный способ смыть пятно позора со своей чести заключается в том, чтобы успешно выполнить миссию, условия которой определяются самим королем Дэвидом, уложившись при этом в назначенные им сроки.

Вступление в орден Неразрывного Круга считается настоящей честью для любого Китэйна. Многие молодые Ши мечтают добиться этого, но учитывая то, что Король Дэвид назначает всего лишь трех новых членов ордена в год, плюс тех, кто необходим для того, чтобы занять место павших, далеко не всем им суждено добиться этого.

Неблагой Двор

Неблагие в большинстве случаев придерживаются эдиктов короля Дэвида. Тем не менее, некоторые из них переходят границу между Гламуром и Банальностью, следуя своим достаточно неэтичным привычкам. В частности, я имею в виду Опустошителей, которыми печально известен Неблагой Двор. Многие подозревают, что немало фей из числа Опустошителей могут, в действительности, быть Даунтэйнами или же сотрудничать с ними. Но, в конце концов, о Неблагих нередко рассказывают немало глупостей.

Как бы то ни было, если у Неблагого будет возможность направить Даунтэйна туда, где он сможет причинить немало вреда (хотя, в большинстве случаев, они постараются избежать гибели других Китэйнов), он не преминет воспользоваться ею.

Связи с Теневым Двором

Считается, что некоторые Неблагие активно поощряют применение Банальности, стремясь использовать это в собственные целях. На самом деле, связь Теневого Двора с Банальностью уходит своими корнями в глубины истории фей. Неблагих традиционно связывали с более холодными и мрачными временами года, когда солнце садится раньше, а ночи становятся длиннее.

В те далекие дни, когда Гламур был обилен и доступен каждому, а люди верили в то, что теперь называют мифами, два Двора заключили соглашение, которое считалось древним уже во времена Эры Легенд. Согласно этой договоренности, Благой Двор должен был получать корону фей во время шуточной битвы весной и удерживать власть на протяжении лета. С наступлением осени должна была проводиться еще одна битва, и на этот раз Неблагие забирали себе корону и владели ею на протяжении осенних и зимних месяцев. Так продолжалось на протяжении многих веков. На самом деле, данная традиция прервалась только тогда, когда Ши покинули Мир Осени и ушли в Грезу.

Мне представляется очень любопытным, что все мы подсознательно связываем более мрачное время года с Банальностью, а теплые и солнечные месяцы – с Гламуром. Чем это вызвано? На чем основаны подобные ассоциации? Существует ли какая-то связь между Неблагими и Банальностью? Или же Благими и Гламуром? Мне трудно поверить в это, так как для меня Неблагие феи воплощают не меньше аспектов Гламура, чем их Благие сородичи.

В последнее время мне довелось узреть несколько вещей, которые вызвали у меня живой интерес, связанный с природой Даунтэйнов, а также некоторых Неблагих фей. Я не могу в полной мере сформулировать то, что имею в виду, хотя бы потому, что не уверен в истинности своих подозрений. Позвольте рассказать вам небольшую историю. В прошлом году во время Самайна я посещал Неблагое празднество. В какой-то момент после наступления темноты я проходил возле группы Китэйнов, которые вели тихую, но напряженную беседу. Один из них обернулся ко мне, и приказал мне уйти. Звучавшая в его голосе властность и то, что я уже был сильно пьян, не позволили мне воспротивиться ему. Тем не менее, я до сих пор не могу избавиться от ощущения, что как минимум с одним из этих Китэйнов что-то было не так. Это не было похоже на чувство, которое я испытывал в присутствии Даунтэйна, но...Впрочем, это всего лишь глупые бредни. Должно быть, я тогда немного перебрал, и все это является плодом моего воображения. Но если...

Если то, что я видел, мне не привиделось, последствия этого могут оказаться ужасающими. Если группа Даунтэйнов проникла в общество Китэйнов, как мы можем уберечься от их пагубного воздействия? Особенно, если они скрываются среди нас?

Хроники Даунтэйнов

Идея проведения хроник, главными героями которых являются Даунтэйны, вряд ли понравится тем, кому нравится линейка

Подменыши: Грезы. Смысл существования Даунтэйнов заключается в уничтожении хрупкого света мечтаний и воображения, и потому подобная хроника с легкостью может превратиться в череду однообразных действий типа "Ну, какой фригольд мы будем уничтожать сегодня?". Со временем подобная игра может стать очень скучной и перестать представлять какой-либо интерес для игроков и Рассказчика. Учитывая все это, ниже вы найдете несколько советов, которые пригодятся вам в том случае, если вы захотите провести игру о Даунтэйнах.

Прежде всего, обратите внимание на то, что большинство Даунтэйнов – одиночки. Большая их часть даже не осознает, что в мире существует кто-то похожий на них, а если им известно об этом, то они обычно понимают, что цели других Даунтэйнов могут быть диаметрально противоположными их собственным. К примеру, Даунтэйн, который отказывается верить в Китэйнов, вряд ли найдет общий язык с Отступником, который до сих пор считает себя феей. Скорее всего, первый Даунтэйн сочтет второго таким же безумцем, как и любого другого подменыша, который окажется у него на пути.

Тем не менее, известно несколько случаев, когда Даунтэйнам удавалось найти общий язык друг с другом. Примером этого может послужить ситуация, когда нескольких Даунтэйнов, принадлежащих к одному и тому же Року, собирает вместе "ментор", который затем координирует их действия. Подобная группа описана в приключении "Синдром Дон Кихота", которое вы можете найти в ***Книге Тайн Рассказчика*** (Book of Storyteller Secrets).

После того, как вы твердо решите, что хотите провести именно такую хронику, и определитесь с тем, сколько игроков будет принимать в ней участие, вам стоит разобраться с основной темой вашей истории. Ниже представлено несколько возможных вариантов, каждый из которых лучше всего подходит одной из категорий Даунтэйнов, описанных выше.

Сирота

Только что пробудившиеся Китэйны оказываются в мире, которого не понимают, и среди вещей, которые они не хотят видеть. Вместо того, чтобы принять истину, они стараются сбежать от нее. Любым способом. Им не удается полностью вырвать из себя Гламур, и потому они продолжают чувствовать, что вокруг есть "нечто", хотя это чувство лишь усиливает их желание избавиться от этого. И потому они начинают искать способ уничтожить вещи, которые не вписываются в их картину мира, стремясь сделать это прежде, чем сойдут с ума.

В ходе подобной хроники Китэйнам и химерам лучше всего отвести место на периферии сознания главных действующих лиц. Даунтэйны воспринимают их краем взгляда, подобно призракам, возникающим в их реальности всего на несколько мгновений, чтобы затем снова исчезнуть. Их появления дразнят и сбивают с толку Даунтэйнов, заставляя их совершать все более и более ужасные поступки для того, чтобы положить конец этим видениям.

Помимо этого у персонажей должна быть определенная цель. Если они просто будут переходить от одного Китэйна к другому, убивая

их для того, чтобы положить конец странным происшествиям и видениям, игрокам очень скоро станет скучно. В идеале Китэйны должны втягивать персонажей во все более странные и непонятные ситуации, пока те не лишатся рассудка или же не подвергнутся Растворению. Возможен и другой, менее вероятный вариант, в соответствии с которым Даунтэйнам удастся отбросить свои предубеждения и стать полноправными Китэйнами, влившись в общество фей.

В последнем случае вам потребуется приложить некоторые усилия для того, чтобы создать как можно более разительный контраст между различными реальностями. Даунтэйны покидают холодный мир, наполненный странными существами, существующими на периферии зрения, вступая в залитое солнцем и наполненное цветами пространство, где царят истинные чудеса.

Отмщение

Эта концепция лучше всего подходит для соло игр, хотя вы вполне можете использовать ее и для целого клятвенного круга. Основная предпосылка игры сводится к тому, что какой-то индивидуум или группа людей причинили Китэйну очень сильную боль, в результате чего он поклялся страшно отомстить своим обидчикам.

Убийство Китэйна укрепляет стерильную реальность Мира Осени, так как его навсегда покидает еще одна частичка чуда. Именно поэтому, подобные клятвы только усиливают хватку Банальности на реальности. В результате этого, тот, кто приносит клятву, сам того не желая, помогает Банальности. Как только клятва оказывается принесена, он осознает, что именно совершил, но при этом уже не может нарушить клятву, не усилив тем самым влияние Банальности на свою душу.

Подобная концепция может использоваться для проведения отдельной истории или целой хроники, в ходе которой Китэйн будет преследовать того, кому стремится отомстить. Исходом этого противостояния может стать нарушение клятвы, смерть обидчика или гибель самого мстителя.

Для успешного проведения подобной истории вам для начала потребуется разобраться с тем, кому именно хотят отомстить ваши герои. Заслуживает ли отмщения проступок этого человека? Был ли он действительно продиктован злобой и жестокостью, как считают герои, или же их противник оказался жертвой обстоятельств или даже манипулирования? Помимо этого, вам предстоит продумать, как именно он будет защищаться от тех, кому он причинил боль. Обратится ли он к Банальности в целях самозащиты? Или, возможно, у него есть друзья, помощью которых он постарается воспользоваться?

Развивая тему друзей противника, нельзя не посоветовать Рассказчику задуматься о том, есть ли кто-то, для кого жизнь обидчика главных героев является настолько важной, что он не задумываясь принесет клятву мести для того, чтобы расправиться с теми, кто посмел убить его? Результатом этого может стать настоящий порочный круг, в который будут вовлечены целые таборы и клятвенные круги. При этом

выжившие будут снова и снова приносить клятвы мести для того, чтобы отомстить тем, кто убил их друзей и любимых.

Кульминацией подобной истории обычно становится момент, когда у Даунтэйна наконец-то появляется реальная возможность отомстить своему заклятому врагу. Сделает ли он это, выполнив тем самым свою клятву? Взглянет ли он в затравленные глаза своей добычи, чтобы понять, что удовлетворение жажды мести не стоит цены, которую ему придется заплатить за это, и откажется от клятвы? Признаком истинного героя является умение прощать былые обиды ради всеобщего блага. Или же, возможно, персонаж настолько глубоко погрузится в раздумья, что его жертва сумеет сбежать, и ему придется начинать охоту за ней с самого начала.

В любом случае, у этой истории есть два возможных исхода: жертва оказывается мертва или же Даунтэйн сам отказывается от клятвы. В первом случае персонаж получает Банальность за убийство другого Китэйна. Во втором случае он получает Банальность за нарушение клятвы, а также сталкивается с другими неприятными последствиями клятвопреступничества. При этом Рассказчику следует задуматься над обстоятельствами, при которых Даунтэйн может искупить свою вину. Если отказ от мести был продиктован искренним желанием сохранить в мире Гламур, тогда полученная в результате клятвопреступничества Банальность может исчезнуть в результате внезапного выброса Гламура. Другие причины отказа от клятвы могут привести к иным результатам. Как бы то ни было, решение Рассказчика должно быть продиктовано нуждами истории и только он может определить, какой именно исход будет самым подходящим.

Жажда Власти

В силу тех или иных причин, персонажи решают предать все, что когда-либо имело для них значение, руководствуясь при этом исключительно жаждой власти. Вместо того, чтобы заставить своих игроков создать других персонажей, Рассказчик может воспользоваться этой переменой для того, чтобы провести интересную и запоминающуюся хронику.

В данном случае, Даунтэйны стремятся к власти ради самой власти. Очень скоро они понимают, что могут получить ее, но за это им придется уплатить определенную цену. Сначала они получают возможности, о которых раньше не могли даже мечтать, но со временем цена, которую им за это приходится заплатить, начинает убивать их души.

Постепенно Даунтэйны понимают, что им нужно еще больше власти для того, чтобы добиться своих целей, даже если когда-то их достижение давалось им гораздо легче, после чего начинают еще сильнее черпать из того источника, который даровал им силу в прошлом. В действительности, эта удивительная сила представляет собой чистую Банальность. Хотя может показаться, что это создает определенные противоречия, для Китэйна, который во всем видит высший мифический смысл, или же который считает все происходящее частью чего-то большего, подобное утверждение выглядит вполне осмысленным. Даунтэйны постепенно меняются, возможно, становясь

более холодными и высокомерными. Другие Китэйны могут начать сторониться их, так как одно присутствие Даунтэйнов вызывает у них сильный дискомфорт. Окружающая персонажей "аура" кажется им "неправильной". Возможно, персонажи открыто демонстрируют свои силы, после чего местная аристократия решает бросить их в темницу или казнить. С точки зрения Китэйна, если что-то и можно приравнять к абсолютному Злу, то это игры с Банальностью.

В конце концов, Даунтэйны окажутся поглощены силами, которыми пытаются управлять, или же найдут способ отречься от власти, которая обошлась им так дорого. Путь к поглощению и Растворению легок: им всего лишь требуется продолжать идти по проторенной дороге, не останавливаясь и не замедляя шаг. Второй вариант является гораздо более сложным, так как в данном случае группе Даунтэйнов придется очиститься от силы, пропитавшей саму их сущность. Это нелегко, так как Даунтэйнам потребуется выполнить определенную миссию, которая позволит им очистить себя посредством своих поступков; в ходе этой миссии они также не должны будут обращаться к своим Банальным способностям. Вместо этого, им придется положиться на свои врожденные (и, возможно, сильно ограниченные) способности, которые были забыты и/или ослаблены в ходе их безумного продвижения к власти.

В конце концов, если они преуспеют в том, что должно стать опасным и долгим путем к искуплению, они снова станут Китэйнами. К числу возможных вариантов действий, способных послужить основой для этого пути, относятся следующие:

-Принятие ответственности за последствия своих поступков и всяческие попытки исправить нанесенный вред или компенсировать причиненные страдания, или, по крайней мере, искреннее желание загладить собственную вину, принимающее форму соответствующих поступков;

-Помощь в избежании или уничтожении какой-либо значительной угрозы для Китэйнов;

-Обнаружение способа, с помощью которого можно будет распространить чудеса Гламура среди широких масс. Примером этого может послужить написание ролевой игры, способной разжечь фантазию тех, кто в нее играет, или же активное распространение информации о чудесах, которые, в противном случае, никогда не оказались бы доступны обычным людям;

Конечно же, существует множество других задач, с необходимостью решения которых может столкнуться Даунтэйн, вставший на путь искупления. Обратите внимание на то, что большинство этих задач должны быть сложными и представлять потенциальную угрозу для персонажей.

Поиск Забвения

Эта концепция идеально подходит для психологической хроники (и соло игры), так как Даунтэйну предстоит погрузиться в себя, сосредоточившись на своих кошмарах, снах и других внутренних противостояниях. В силу тех или иных причин он отворачивается от окружающего мира, полностью сосредотачиваясь на своем собственном

мирке, который сам создает у себя в голове. Каждый день его ожидает встреча с внутренними демонами и он нередко проигрывает эти сражения, отступая, а то и бросаясь в бегство. Он предпочел бы свернуться в комочек и превратиться в ничто, вместо того, чтобы снова и снова сталкиваться с попытками саморационализации.

Эта хроника должна быть немного зловещей и потусторонней, но все происходящее в ней должно иметь большое личное значение для Даунтэйна. Кроме того, многие события хроники должны, так или иначе, влиять на персонажа, вызывая у него дискомфорт – иногда в очень значительных масштабах. В результате этого, игрок должен доверять Рассказчику, зная, что тот не перейдет определенную границу, тогда как Рассказчик должен быть готов к тому, что игрок может в любой момент попросить его остановиться, если он зайдет слишком далеко.

В сущности, подобная хроника очень тесно связана с духовным поиском, потому что персонаж в буквальном смысле ищет у себя в душе какой-то смысл. Для этого ему придется встретиться лицом к лицу с самыми неприятными аспектами своей личности. Если он достойно справится с этой задачей и сумеет вернуться из своего добровольного изгнания, ему удастся не только вырваться из стерильной хватки Банальности, но и обрести такие резервы внутренней силы, которые даже не снились большинству людей. Как минимум, успешное завершение подобного испытания может придать персонажу исключительную глубину. В конце концов, скольким людям удавалось совершить путешествие в глубины своего собственного разума и бросить вызов своим внутренним демонам? Ответ прост – очень немногим.

Подобная хроника также может иметь отражение во внешнем мире, где товарищи Даунтэйна отчаянно пытаются вернуть его обратно к реальности. Для них он выглядит безжизненным и отстраненным, отказываясь реагировать на что-либо. Возможно, им придется найти что-то, что представляет огромное значение для их товарища, и ухитриться каким-то образом привлечь его внимание к этой вещи, или даже найти способ проникнуть в его сны и помочь ему выбраться оттуда.

В любом случае, дорога обратно будет такой же опасной и пугающей, как и любое другое путешествие через подсознание в виде Подземного Мира, но когда персонажу все же удастся добиться успеха, это чувство окажется гораздо слаще, чем обычно – как и всегда, когда ради его достижения приходится преодолеть множество испытаний.

Путешествие домой

Это одна из самых сложных и сильных концепций хроники, основанная на предпосылке, что персонажи обладают твердыми убеждениями и готовы сражаться за них насмерть. Пока истинная сущность персонажа дремлет, его посещают видения Аркадии или, по крайней мере, так ему кажется. Это может продолжаться некоторое время, пока посещающие его мимолетные образы не станут полноценными видениями, отличающимися удивительной точностью и множеством деталей. Хотя данный феномен вполне может быть вызван

естественным желанием вернуться в Аркадию, Китэйны с неустойчивой психикой могут принять его за знак, указывающий путь домой.

Каждый раз, когда Китэйн отступает в свое смертное обличье для того, чтобы избежать воздействия Гламура, он оказывается в Аркадии. В результате этого, он может прийти к выводу, что необходимым условием возвращения в Аркадию является принятие Банальности и служение ей, после чего попытается собрать табор фей, которые мыслят так же, как он.

Единожды вступив на этот путь очень сложно свернуть с него. Теперь все поступки Даунтэйна оказываются подчинены его священной миссии, и он выступает в крестовый поход для достижения своей цели. Ему предстоит спасти Китэйнов от самих себя и окружающего мира с помощью того, что, на первый взгляд, кажется беспощадным убийством при помощи Банальности. Тем не менее, сам Даунтэйн верит, что тем самым он возвращает Китэйна в Аркадию из изгнания.

Вы можете взглянуть на события подобной хроники с любой точки зрения, хотя Даунтэйнов этого типа обычно легче использовать в качестве антагонистов, чем игровых персонажей. Если вы захотите рассказать эту историю с позиции Китэйнов, вашим игрокам придется приложить немалые силы для того, чтобы остановить этих безумцев, пока те стараются перетянуть на свою сторону подменышей, которые боятся Банальности и никогда не видели Аркадию.

Кульминацией подобной истории станет момент, когда Отступники окажутся загнаны в угол, после чего их уничтожат или заставят понять, какие разрушения они причинили.

В конце концов, Банальность является вечным проклятьем Китэйнов, которое только безумец осмелится называть спасением...

Или нет?

Тифозная Мэри

Эти Даунтэйны тем или иным образом подвергаются прямому воздействию Банальности. Возможно, кто-то из них оказывается гулем, который внезапно осознает свою истинную природу, или же получает серьезное ранение, нанесенное холодным железом, от которого ему так и не удается оправиться. Независимо от причин, которые привели к этому, Даунтэйну теперь необходимо как-то справляться с последствиями своего изменения.

В силу определенных обстоятельств, эти Даунтэйны носят в себе необычную разновидность Банальности, которая стремится вырваться из своей клетки и распространиться среди максимально возможного числа носителей. (В случае с групповыми хрониками наиболее вероятным представляется вариант, при котором все персонажи столкнулись с одним и тем же источником инфекции или же перезаражали друг друга). Возможно, Даунтэйны наслаждаются сложившейся ситуацией, возможно, не подозревают о ней, или же, возможно, стремятся найти лекарство, которое позволит им вылечиться.

Первый вариант лучше всего подходит для антагонистов, тогда как два других предоставляют довольно неплохие возможности для создания интересных персонажей. В упомянутом выше примере гуль

внезапно сталкивается с тем, что становится Китэйном, но при этом он уже наполнен силой вампирской Банальности. Это далеко не всегда хорошо, так как яд, текущий в его жилах, пытается распространиться на других Китэйнов, используя для этого любые доступные средства. Если Даунтэйн не подозревает об этом, он может, сам того не желая, создать очень большие неприятности для других Китэйнов, с которыми повстречается, так как каждый из них окажется заражен.

Если Даунтэйну известно о том, что он в силу тех или иных обстоятельств оказался инфицирован (например, в результате воздействия крови вампира, проклятья или, возможно, непосредственного соприкосновения с силой другого Даунтэйна или какой-то зловещей химеры), он может попытаться вылечиться. Для этого, ему потребуется найти способ, как это сделать (ответ вряд ли будет лежать на поверхности), и, скорее всего, приложить изрядные усилия, чтобы им воспользоваться.

Несмотря на то, что сила вампирской крови перестает действовать через месяц, отрава, которую она приносит, продолжает действовать. Эта отрава представляет собой Банальность, воздействующую не на тело, а на душу подменыша. Даунтэйн должен найти способ исцелиться от этой опасной инфекции прежде, чем она распространится на других фей.

Возможно, в этом ему сможет помочь редкое или уникальное Сокровище или же какой-то химерический предмет. Необходимую вещь может оберегать странная и удивительная химера или даже истинные фэйри, которые принесли клятву защищать ее от Банальности в любом ее проявлении, ибо служители стазиса испокон веков стремились уничтожить ее волшебные свойства. Эти стражи вряд ли захотят допустить к Сокровищу Даунтэйна, какими бы мотивами ни были продиктованы его поступки. Даунтэйну придется доказать, что он действительно хочет избавиться от болезни, постепенно отравляющей его душу. Но даже в этом случае ему, возможно, придется чем-то заплатить за возможность воспользоваться Сокровищем.

Стоит ли душа Китэйна риска уничтожения столь ценной вещи, которая, будучи использованной в нужный момент, способна обратить наступление Банальности вспять? Пускай ваши Даунтэйны сами дадут ответ на этот вопрос.

И, наконец, Даунтэйну потребуется добраться до Сокровища и использовать его для того, чтобы исцелить свою душу. В процессе этого его может ожидать множество испытаний, примером которых может послужить серия загадок, поединок, участники которого постоянно меняют обличья, или даже ситуация, в которой живущая в душе Даунтэйна Банальность примет физическую форму для того, чтобы бросить вызов персонажу. Все зависит от того, какие именно мысли хочет акцентировать в ходе истории Рассказчик, и общего настроения вашей игры.

Примечание относительно хроник Даунтэйнов

Хотя в каждой из рассмотренных выше хроник присутствует перспектива искупления Даунтэйном своих проступков и возвращения блудного сына в лоно Грезы, это абсолютно не является необходимым и

даже не является желательным во многих случаях. Даунтэйны вполне могут наслаждаться мыслью о том, кем они являются, и с радостью уничтожать Гламур повсюду, где встретятся с ним. Конечно же, за это им придется заплатить свою цену. Помните, что ничто в этой жизни не дается просто так, и Даунтэйн, вступивший на подобный путь, рано или поздно окажется уничтожен теми силами, которым он служит. Такова цена безнаказанности и силы, используемой в злых целях.

Обратите внимание на то, что большинство Даунтэйнов никогда не возвращается к своему прежнему существованию в качестве обычных Китэйнов. На самом деле, большинство гибнет от того самого меча, который поднимает, стремясь уничтожить тех, кем они могли бы стать сами. Случаи, когда Даунтэйнам удается обрести своеобразное искупление, являются очень редкими. Истории об удивительных исключениях из этого правила повторяются в песнях бардов на протяжении многих веков, как в Аркадии, так и на Земле.

Превращение

Каждый Китэйн обычно преодолевает несколько стандартных стадий прежде, чем становится Даунтэйном. В сущности своей, этот процесс представляет обратную версию архетипичного Странствия Героя, описанного Кэмпбеллом. Тем не менее, Даунтэйны действительно являются героями – по крайней мере, в определенной степени. Нередко они сражаются за то, во что верят, и что считают правильным. Да, это нередко приводит к уничтожению того, что дорого обычным Китэйнам. В то же время, для многих Даунтэйнов это всего лишь неизбежные жертвы в беспощадной войне с таким же злом, каким Китэйны считают их самих.

Даунтэйны и Китэйны являются двумя сторонами одной медали, но им вряд ли суждено будет найти мирный способ разрешения конфликта, который разделяет их. Каждая из сторон руководствуется взаимоисключающими принципами, и примирение в данном случае не представляется возможным.

Что ж, приступим же к Путешествию Даунтэйна.

Чувство Отличия

Все начинается с того, что появляется нечто, отличающее будущего Даунтэйна от других Китэйнов. Какая-то часть бытия Китэйном не устраивает его. Возможно, он не может смириться с реальностью Гламура, или же какая-то сильная эмоция заставляет его отвернуться от красоты Грезы, оставляя ему только холодную истину Банальности.

Китэйны не похожи на обычных Банальных людей. Даже те из них, кто решают стать прислужниками стерильного учения Банальности, делают это так, как подобает мифическим созданиям. Тем не менее, к этому приходят только те Китэйны, которые отвергают свое общество или же оказываются отвержены им, а также отказываются даже от гипотетической возможности снова стать его частью. Будущий Даунтэйн должен отвернуться от магии и красоты, которыми наполнена

жизнь Китэйна. Он восстает против жизни и света Гламура, избирая, вместо этого, стерильный удел Банальности.

После этого Даунтэйн становится на путь, который отрицает все, чем он когда-то был, но при этом сам он не забывает о том, кем был когда-то. Забвение – это удел обычных смертных. Отрицая свою истинную природу, Даунтэйн сохраняет память о том, какой была его прежняя жизнь. Он может не верить своим воспоминаниям или же просто не понимать их, но они все равно остаются у него в голове. Именно эти воспоминания заставляют его совершать поступки, из-за которых Китэйны так боятся и ненавидят Даунтэйнов.

Осознание

В этот момент Китэйн начинает отчаянно искать смысл своего нового существования. Ему некуда пойти, и не к кому обратиться за помощью. Его разум снова и снова открывает ему то, чего он не хочет знать. Именно на этой стадии большинство потенциальных Даунтэйнов попросту сгорает, подобно мотылькам, оказавшимся в пламени костра.

Те, кому хватает воли для того, чтобы выжить, обретают новый смысл бытия. Нередко это достигается с помощью философии, ментора или же интуитивных ощущений. Вне зависимости от того, какой именно из перечисленных вариантов выводит его из сумерек к свету, Даунтэйн начинает ориентироваться на него, как на непреложную истину, воссоздавая с его помощью свою новую идентичность.

Сублимация

Теперь Даунтэйн должен использовать свое новое самосознание для того, чтобы окончательно похоронить свою прежнюю природу. В действительности, это бесконечная борьба, так как для того, чтобы действительно быть Даунтэйном, подменыш должен оставаться Китэйном. Тем не менее, как только Даунтэйну удается добиться временного превосходства в этой борьбе, он становится одним из солдат Осени.

Преисподняя

На этой стадии Даунтэйна ожидает один из самых мрачных периодов его существования, так как его собственный разум оживляет с помощью материи грез живущие в нем кошмары, чтобы попытаться остановить безумное погружение Даунтэйна в пучину Банальности. Даунтэйна ожидает очень тяжелая борьба за то, чтобы вырваться из этого бесконечного цикла, затягивающего его в бездну безумия. Для этого он должен обратиться к своим убеждениям, которые могут стать единственным островком спасения в бушующем море хаоса. Конечно же, даже эти убеждения со временем утратят свой смысл, так им также суждено, в конце концов, обратиться против Даунтэйна.

В конечном счете, Даунтэйн утратит все, что когда-то представляло для него значение или смысл, или же сломается под этим грузом и сдастся, превратившись не более чем в сломленную тень прежнего себя, преследуемую призраками своих кошмаров. Если

Даунтэйну удастся добиться успеха, он выйдет из горнила своей персональной преисподней обновленным, превратившись в меч из холодного железа, готовый вонзиться в самое сердце Гламура.

Перерождение

Теперь новорожденный Даунтэйн отправляется в мир, зная, что готов сделать все необходимое для уничтожения порождений Гламура. Он может не осознавать в полной степени, что творит, или же сознательно следовать избранному пути, прекрасно понимая истинную суть своих поступков, но, в любом случае, это не имеет особенного значения. Важно то, что у него теперь есть цель. Эта цель может иметь множество различных объяснений и причин. Даунтэйн может верить, что все Китэйны безумны, и их необходимо вылечить, или же ассоциировать их с кем-то, кто причинил ему очень сильную боль в прошлом, и стремиться отомстить им.

Противостояние

Даунтэйн берет на вооружение свое выстраданное знание, и использует его для того, чтобы сражаться с тем, чем он когда-то был. Он должен встретиться лицом к лицу со своим прошлым и уничтожить столько частичек Грезы, сколько успеет, прежде чем его пожрут силы, с которыми он объединился, силы, уготовившие ему место среди обычных людей.

Как только Даунтэйн достигнет своих целей, груз Банальности в его душе может стать слишком тяжелым, или же он просто позволит ей Растворить себя. Или, возможно, он найдет кого-то, кто готов вступить на тот же путь, которым когда-то давным-давно прошел он сам, и откроет перед этим несчастным безжалостный мир Даунтэйнов.

Глава Шестая: Сила Осени

-Твоя главная проблема, Фони Боун, заключается в том, что ты не знаешь, что такое веселиться!
-Моя главная проблема в том, что я знаю, что такое мозги!
-Фони и Смайли, Боун №15

Подобно тому, как подменыши обращаются к силе колдовства, Осенние Феи и Даунтэйны подкрепляют свое отрицание безграничных миров воображения посредством средоточия на омертвляющей душу скуке и равнодушии. Их пагубное воздействие, подчеркивающее бессмысленность существования, нередко оказывается настолько болезненным для окружающих, что они могут на время утратить способность мыслить творчески. Солдаты Осени стремятся, чтобы весь мир стал таким же Банальным, как и они, и готовы сделать это с каждым, кто оказывается слишком близко к ним.

Сила

Осенним Феям и Даунтэйнам не требуется Гламур для того, чтобы "усиливать" себя. Они представляют собой органичную часть обыденного мира, который их окружает, и потому им не требуется искать истинную силу внутри себя. В Мире Осени более чем достаточно серости и скуки. Для просветленных и творческих существ обретение магической силы сопряжено с духовным поиском, обретением собственной идентичности и созданием новой парадигмы реальности. В случае с Даунтэйнами сила обретается посредством следования искусственной структуре, которая отрицает значимость внутренних процессов, и погружает своего последователя в серую и безынтересную реальность. Тем не менее, за использование этих способностей также необходимо платить: любое успешное применение сил Осени приводит к потере временного пункта Банальности или Воли (на усмотрение Рассказчика). Под воздействием силы воли или вследствие распространения губительной порчи, расцветающей в душе Даунтэйна, окружающий мир становится гораздо более скучным и серым местом.

Кого-кого вы хотите отыграть?

Да, игроки действительно могут использовать Осенних Фей или Даунтэйнов в качестве игровых персонажей или же отыграть недолгое падение кого-то из своих любимых персонажей-Китэйнов. Правила, которые вам понадобятся для этого, в действительности, очень просты, и вам понадобится внести лишь минимальные изменения в базовую систему создания персонажа.

Во время создания Осенней Феи вам предстоит использовать большую часть тех же самых правил создания персонажа, которые используются в случае с обычными Китэйнами. Игрок или Рассказчик могут выбрать, к какому киту некогда принадлежал персонаж, но при

этом он не получает преимуществ или недостатков, связанных с этим китом (вы можете просто проигнорировать соответствующие Права Рождения и Слабости). Кроме того, персонаж не получает доступа к обычным Искусствам и Королевствам, что связано с тем, что Осенние Феи не используют колдовство. И, наконец, Осенние Феи могут выбрать один уровень Планов.

Для того, чтобы создать персонажа-Даунтэйна, вам предстоит использовать те же самые правила, что и при создании обычного Китэйна. Как и обычно, вы можете выбрать Искусства и Королевства, хотя в случае с некоторыми Роками ваш персонаж может оказаться лишен доступа к ним. Помимо любых наличествующих у него Искусств, персонаж может выбрать три уровня Планов.

Ни Осенние Феи, ни Даунтэйны не могут брать Дополнения Химера или Гримуары (*в первой редакции* ***Подменышей: Грезы*** *Черта Гримуары была Дополнением, тогда как во второй редакции она стала Познанием. Прим. Аваллаха*). Следует отметить, что новые уровни Планов могут приобретаться за свободные пункты или пункты опыта так же, как и в случае с обычными Искусствами.

Продолжительность

Если в описании Плана не указана его непосредственная продолжительность, это значит, что она зависит от количества выброшенных успехов. В случае с тремя Планами, которые описаны ниже, эта система выглядит следующим образом:

Количество успехов	**Продолжительность**
1	Одна минута (игрового или реального времени)
2	Одна минута (игровое время) или одна сцена (реальное время)
3	Пять минут (игровое время) или одна сцена (реальное время)
4	Один день
5-6	Одна игровая сессия
7-8	Одна история
9	Одна хроника
10	Постоянно (или пока действие Плана не окажется обращено вспять)

Если в описании указано два варианта продолжительности колдовства, вы можете выбрать более длительное. Если воздействие оказывается "постоянным", оно прекращается только тогда, когда воспоминания цели о произошедшем оказываются стертыми, или же в ходе истории происходит нечто, оказывающее радикальное воздействие на характер персонажа (например, Благой Китэйн становится Неблагим).

Бросаем кубики!

Для того, чтобы План сработал успешно, игроку необходимо

сделать соответствующий бросок. В описании каждого Плана указано, какой именно бросок используется в том или ином случае. Сложность броска всегда равняется Гламуру или Воле цели (в зависимости от того, что значение оказывается выше).

Выжигание (Burnout)

Идеалисты завоевывают сердца и разумы тех, кто их окружает, но обладатели самых холодных в мире душ могут блокировать чувства и мысли, тем самым сокрушая волю своих оппонентов. При попытке использовать силы этого Плана персонаж должен сделать бросок Эмпатии + Манипулирования.

☼ Блокировка разума (Mindblock)

Цель не может думать об определенной теме, которую выбирает заклинатель. К примеру, сатир способен перестать думать о сексе, а трубадур – забыть как играть на лютне.

☼☼ Сковывание сердца (Heartbind)

Цель теряет возможность испытывать одну положительную эмоцию, которую выбирает заклинатель. Сложность использования Плана может повыситься в том случае, если речь идет об особенно сильной эмоции. (Невозможность испытывать радость представляет собой стандартный бросок; тем не менее, в случае с попыткой положить конец Истинной Любви сложность может увеличиться на три пункта).

☼☼☼ Навязчивая идея (Obsession)

У цели возникает навязчивая идея, связанная с желанием заняться какой-то очень скучной деятельностью, после чего она пытается сосредоточиться на ее выполнении до тех пор, пока не справится с каждой мучительной деталью. Одним из распространенных способов применения этой способности является постоянное изведение жертвы заклинателем, пока та не сдается, и не начинает делать то, что от нее хотят. ("Не забудьте заполнить налоговую декларацию! Слышите, обязательно не забудьте заполнить налоговую декларацию!")

☼☼☼☼ Коллекционирование (Acquisition)

У цели возникает навязчивая идея, связанная с коллекционированием различных образцов одного и того же предмета. К примеру, цель может внезапно увлечься коллекционированием блестящих новеньких пенни или низкокачественных комиксов о супергероях.

☼☼☼☼☼ Выгорание (Geek Out)

Цель теряет всякий интерес к объекту, который когда-то был самым важным для нее, и полностью сосредотачивается на каком-то скучном хобби. Это изменение характера оказывает на нее настолько сильное воздействие, что все броски, связанные с социальными взаимодействиями, получают сложность +2. ("Да! Я люблю тебя! Позволь мне сыграть тебе мою последнюю любовную балладу на моем новом аккордеоне!")

Отупление (Stultify)

Основное предназначение этого Плана заключается в том, что он изменяет восприятие мира целью. В том случае, если ей удастся привить исключительно обыденный образ мышления, цель сможет овладеть аналитическими процедурами и деконструкционными процессами. Для использования этого Плана персонаж должен сделать бросок Восприятия + Лидерства.

☼ Розовые очки (Rosetint)

Цель пересматривает свое отношение к определенной вещи, которую она раньше презирала, и моментально осознает, что у нее есть свои положительные черты. Она начинает постоянно упоминать о ней в положительном ключе, и пытаться убедить других людей в достоинствах своего объекта симпатий. (""Три чудика" – это не так уж плохо. Я никогда раньше не понимал, как мы похожи с Ларри"). Осенние Феи и Даунтэйны, обладающие как минимум тремя точками в Познании Компьютер, могут использовать эту способность в Интернете, создавая чаты "HappyNet", наполненные смайликами :-) и ::hugs::.

☼☼ Импульс Скуки (Dull Impulse)

На протяжении всего периода действия этой способности цель будет заниматься какой-то безвредной, но при этом ужасающе скучной деятельностью. Это занятие становится для нее самым важным на свете. Примером этого может послужить мытье машины, уборка квартиры или постоянное желание вытереть руки. При этом цель может осуществлять другие действия, но будет оказывать ожесточенное сопротивление любым попыткам помешать ей заниматься ее основной деятельностью ("Поймите, сейчас все держится на мне, и никто не сможет остановить меня!").

☼☼☼ Привлечение (Proselytize)

Эта способность действует так же, как Импульс Скуки, но при этом цель активно пытается вовлечь в свою деятельность окружающих. Если заклинатель находится где-то неподалеку, он получает дополнительный кубик за каждого человека, которого привлекает к своему занятию жертва (до максимума в три дополнительных кубика). Если заклинателю удается набрать пять или более успехов, эта

способность начинает влиять не только на действия, но и на идеалы и симпатии.

☼☼☼☼ Склонность к Формальностям (Procedural Addiction)

Цель сосредотачивается на определенном занятии, стараясь проанализировать каждый из его этапов и уследить за всеми возможными деталями. В результате этого, выполнение любого действия занимает вдвое больше времени. Кроме того, если заклинатель набирает как минимум три успеха, цель должна озвучивать свои действия на каждом этапе в ходе выполнения задачи.

☼☼☼☼☼ Микроменеджмент (Micro-Management)

Эта способность напоминает Склонность к Формальностям, но при этом цель создает формальности в форме различных процедур для всего, что делает. Помимо этого, она старается заставить следовать им других людей. Тем не менее, в случае успеха ее ученики могут овладеть новой Способностью по уменьшенной цене! (Стоимость изучения новой Способности уменьшается на два пункта, хотя при этом она не может опуститься ниже одного пункта).

Плетение (Webcraft)

Силы ортодоксальности и застоя являются главным источником могущества Ткача. Чуждые сопереживанию силы Ткача окутывают реальность своей безжизненной и обезличивающей паутиной. Для использования этой силы игрок должен сделать бросок Интеллекта + Науки.

☼ Плетение Паутины (Weave Web)

Заклинатель может сделать какой-то материал более прочным. Он настолько сильно на нем концентрируется, что усиливает степень его обыденности. За каждый успех заклинателя предмет наносит дополнительный урон в размере одного уровня Здоровья (если его можно использовать как оружие), или получает дополнительный уровень Здоровья (если его нельзя использовать в качестве оружия). Действие Плетения Паутины продолжается в течение целой сессии. Благодаря этому Плану выражение "сокрушительная обыденность" приобретает новый смысл.

☼☼ Невыносимая боль (Overwhelming Wincing)

Заклинатель становится мучительно занудным, из-за чего одна близлежащая цель теряет один уровень Здоровья из-за невыносимой головной боли. За каждый дополнительный успех заклинатель может

повлиять на ещё одну цель. Этот План чрезвычайно эффективен на заседаниях совета директоров.

☼☼☼ Сокрушение Воли (Warp Will)

Действия заклинателя заставляют окружающих погрузиться в истинное Чистилище Скуки. Все находящиеся неподалеку существа теряют один пункт временной Воли или Гламура за каждый успех Даунтэйна. Эту способность можно использовать только один раз за сессию.

☼☼☼☼ Иди куда шел (Wend Your Way)

Заклинатель настолько усложняет свои действия, что окружающие не могут понять, чем именно он занимается. Того, кто пытается разгадать, что же делает Даунтэйн, постоянно отвлекают какие-то более интересные вещи (например, деревья или камни), в результате чего сложность каждого его броска повышается на 1 пункт за каждый успех Даунтэйна (до максимума в 3 пункта). К примеру, эта способность может воздействовать на броски Выслеживания и Расследования.

☼☼☼☼☼Скажи "гав" (Cry "Woof")

Заклинатель призывает духа Ткача. Сила призванного духа зависит от количества успехов. Более подробная информация о духах Ткача представлена в базовых книгах ***Оборотни: Апокалипсис*** и ***Маги: Восхождение***. Подходящими примерами могут послужить духи Парадокса, связанные со Сферой Разума, которых называют Узорными Пауками (Pattern Spiders) и Стражами Гнездовий (Nexus Crawlers). Использование этого плана является чрезвычайно опасным, и демонстрирует всю разрушительную природу застоя.

Силы Людей Осени

Хотя они лишены врожденных "сил", позволяющих им воздействовать на Китэйнов, если, конечно же, не считать того, что в их присутствии у фей повышается временная Банальность, некоторые Люди Осени настолько тесно связаны с обыденностью, что могут причинять непосредственный вред феям. Китэйны называют эту способность Гневной Речью, и детали ее использования описаны ниже.

Гневная Речь

Люди Осени настолько сильно восхищаются своим серым и безжизненным миром, что могут причинять сильную боль людям, которые связаны с творческой энергией и фантазией. Вступая в продолжительное противостояние с Китэйном, они могут навредить ему с помощью "иллюзорного" эмоционального вреда. Даже если подменыш

решит залечить эти раны с помощью Гламура, он все равно будет ощущать их последствия.

Если смертный обладает Банальностью 9 или выше, он может наносить химерический урон подменышу, посредством использования Гневной Речи. На протяжении одной сцены Человек Осени должен:

а) совершить ряд бессмысленно обыденных действий, заручившись помощью подменыша ("Да, давай сожжем эти старые игрушки. Я не знаю, зачем они мне");

б) высказать осуждение внешности или образа жизни подменыша ("Почему ты так одет! Ты что, решил, что сегодня Хэллоуин?")

в) поделиться каким-нибудь болезненным моментом своей биографии ("Зачем мой отец попусту тратил свое время, делая для меня эти идиотские деревянные игрушки?")

После завершения Речи, Рассказчик делает бросок, количество кубиков для которого равняется Банальности оскорбленного или запуганного подменыша. (Чем Банальнее фея, тем более уязвимой она оказывается для Гневной Речи). За каждый успех подменыш получает один пункт химерического урона в раунд до конца сцены. Подменыш может в любой момент сбежать для того, чтобы избежать дальнейшего получения урона или же:

а) помешать бессмысленно обыденному действию (к примеру, спасти горящие игрушки из огня);

б) найти остроумный ответ на необоснованную критику и сделать бросок Гламура для успешного сопротивления Речи ("Да! Для меня каждый день – Хэллоуин!");

в) Зачаровать Человека Осени ("Он делал эти игрушки потому, что любил тебя. Держи. Отнеси их домой").

Используйте эту силу осмотрительно. Далеко не каждому Человеку Осени доступна Гневная Речь, но столкновение с тем, кто ею владеет, может стать исключительно опасным для Банального подменыша.

И что же значат все эти цифры?

Если вы вдруг считаете, что высокая Банальность идет подменышу только на пользу (ведь она, в конце концов, предоставляет неплохую защиту от воздействия того или иного колдовства и других магических атак), нижеследующая шкала поможет вам отыграть постепенное и неизбежное падение вашего персонажа. Наслаждайтесь.

Банальность пять

Для взрослых людей это самая что ни на есть пограничная черта. Смертные, обладающие подобным складом ума, могут обладать невидимыми друзьями, всерьез увлекаться теорией заговоров, жить посреди собственноручно воздвигнутых иллюзий, а также впадать в неистовую паранойю и предпринимать длинный перечень предосторожностей, направленный против тайных обществ, существующих у них под боком. Работа исследователя оккультных явлений в штате желтой газеты или продавца святой воды в рабочем квартале мегаполиса – вот две чудесных возможности для

самореализации, присутствующие у подобных людей. Тем не менее, им нужно быть крайне осторожным, чтобы ненароком не загреметь в психушку. В некоторых ситуациях такие люди могут даже разглядеть мельчайшие частицы Грезы (и, конечно же, абсолютно неправильно их истолковать).

Для человеческих детей, это черта психической зрелости. Ты еще можешь вырасти и стать президентом США, прославленным астронавтом или в один из дней поступить в Гарвардский университет. На самом деле не так плохо быть девятилетним, если, конечно же, не считать того, что нужно ходить в школу.

Среди Китэйнов, обладатель такой Банальности считается чрезвычайно открытым и прогрессивным Старцем. Большинство этих Старцев не задерживаются в таком состоянии надолго, перемещаясь вверх или вниз по шкале Банальности. Ходя подобный склад ума считается чрезвычайно скучным и нудным по фейским стандартам, эти Китэйны не перестают помнить о том, что они являются очередным воплощением представителей древнейшей магической расы, которая регулярно взаимодействует с миром воображаемых людей и объектов. Тем не менее, они вряд ли будут играть в "Хоровод вокруг Роззи" прямо посреди улицы - во всяком случае, без должной на то причины.

Банальность шесть

В человеческом обществе это состояние души талантливого художника. В сути своей, он вынужден разрываться между скучными и обыденными реалиями своей жизни и сводящим с ума зовом музы. Поддерживать подобный образ мышления может быть не так-то просто. Тем не менее, при соответствующем настрое этот художник сможет создавать замечательные работы и даже совершать некие откровения. Видеть химерические объекты, не будучи зачарованным, однако, ему уже вряд ли удастся.

Для подменыша, постепенно превращающегося в человека, на этой стадии еще остается некоторая надежда. На этом уровне Банальности он может ощутить потребность проводить больше времени среди смертных, вращаясь в их кругах. Он может посещать художественную школу, попрошайничать на улице, привязаться к группе бродяг или радикальных поклонников старины, колесящих по стране, или просто проводить время с Гламурными смертными, пытаясь вдохновить их посредством Мечтательности. В любом случае, Китэйн должен действовать быстро, иначе ему станет все сложнее и сложнее пробуждать магию, как в себе, так и в других.

Банальность семь

Это состояние души типичного обывателя: практичного, в меру чувствительного и осторожного. Такой человек заботится о том, чтобы в его холодильнике всегда хватало еды, раз в неделю убирается в своем жилище и ложится спать до полуночи. Чтобы живее представить себе этот тип людей, включите телевизор в лучшее эфирное время или займитесь после обеда домашними делами.

Подменыш на этом уровне Банальности находит вопросы реального мира гораздо более важными для себя, нежели проблемы, связанные с Грезой. Услышав призыв к странствиям, он в первую очередь составит развернутый план действий и задумается на тему того, как все это затронет его обычную жизнь. Любые авантюры и рискованные приключения сразу же покажутся ему неразумной тратой времени.

Неблагим проще противостоять Банальности, нежели Благим. Отдельной историей являются те изменения, которые происходят с последователями Теневого Двора. На этом уровне Банальности они начинают гораздо больше заботиться о незначительных деталях, нежели о настоящих проблемах, находящихся за пределами их сообщества. Они становятся крайне активными сплетниками, которые погружаются в море слухов и злорадных разглагольствований, стараясь при этом отринуть собственную Банальность посредством разжигания отчаяния и злосчастья в сердцах тех, кто их окружает. Они также становятся могущественными Опустошителями, которые играют в опасную игру, рискуя своими сердцами и душами ради чистой и незамутненной силы.

Банальность восемь

Это состояние ума смертных, которые погружаются в Глубокий Сон, или же слабых Людей Осени. Эти истинно Банальные личности еще сопротивляются отчаянию и неверию, становясь одержимыми и дотошными. Те, кто не разделяет их идеалы, расцениваются ими в качестве угрозы.

Благие справляются с этим иссушением духа по-своему. Им действительно сложно отстраниться от сожалений и отчаяния, хотя, в то же время, подменыш очень ясно и весьма болезненно осознает, что же, на самом деле, с ним происходит. Найти силы для того, чтобы вырваться из этого порочного круга и начать жить заново, становится очень непросто. В конце концов, гораздо безопаснее остаться дома и вести спокойное и размеренное существование. Однако Благие все еще доверяют советам своих друзей, хотя при этом им понадобится непосредственная помощь со стороны, чтобы сорвать паутину безысходности со своего разума.

Неблагие Китэйны, сердца которых становятся еще более черствыми, находят себе новые развлечения. На этой стадии Неблагой подменыш может попробовать возвыситься в иерархии Теневого двора, продолжая питать свою жажду власти, а может и наоборот, разорвать все связи с обществом фей. Те из них, кто отстраняются от дел Двора (или же изгоняются другими его представителями), начинают погружаться в пучину неуправляемой жажды Опустошения в отчаянной попытке спастись от духовного упадка или хотя бы уменьшить боль, подвергая себя Бедламу.

Сложность любых бросков, включающих Прозрение, для всех персонажей, которые достигают этого уровня Банальности, увеличивается на один пункт.

Банальность девять

Этот уровень Банальности соответствует ментальному состоянию Человека Осени. Продолжительное присутствие такого человека рядом с фэйри может вызывать у них физические боли. Чтобы понять, как стать по-настоящему Банальным, вы можете проехаться по стране в трехдневном автобусном туре с десятиминутными остановками в каждом из небольших придорожных городков. (Некоторые юридические соображения не позволяют авторам этой книги огласить нужный маршрут, но читатель при желании и сам сможет найти нечто подобное).

Подменыш на этом уровне Банальности начинает постепенно забывать подробности своего прошлого, связанные с волшебством и Грезой. По мере роста его временной Банальности все больше и больше воспоминаний стираются у него из памяти. Он забывает имена своих союзников из других китов и местонахождение фригольдов. Истинное обличье Китэйна становится практически точной копией его смертного облика. Понять или даже просто заметить элементы Грезы становится для него гораздо сложнее (+2 к сложности любых бросков Проницательности, Гримуаров и Памяти).

Банальность десять

Люди на этом уровне Банальности теряют все свои эмоции. Они становятся безразличны к маленьким радостям жизни и испытывают огромное влечение к скучнейшим из занятий. Детство оказывается забытым, любовь автоматически перемещается в область глупых фантазий, и только опасная игра с запрещенными препаратами может временно вырвать этих несчастных из темных пучин безразличия и скорби.

Подменыш, который набирает 10 пунктов постоянной Банальности, рискует подвергнуться Растворению. Этот процесс достаточно подробно описан ниже.

Ткач и Полотно

Мир, в котором живут Китэйны, населяет множество других сверхъестественных существ, которых они называют "Расточителями", заблудшими представителями народа фэйри, которые забыли свое истинное наследие. Одним из самых известных народов Расточителей являются Гару, оборотни, стремящиеся защитить мир с помощью своей мудрости. Подменыши, которым довелось встретиться с Изменяющими Облик, указывают на то, что некоторые мифы народа Китэйнов очень похожи на легенды, которые рассказывают их забытые собратья.

К примеру, трубадуры, владеющие древними сказаниями, которые повествуют об отделении Грезы от Мира Осени, описывают мироздание в виде исполинского Полотна. Это Полотно некогда было прекрасным и удивительным. Если бы все его нити были одинаковыми, изображенным на нем узор было бы невозможно рассмотреть, и потому когда-то его структура была удивительно красивой и невообразимо сложной. Светлые вкрапления перемежались с более тусклым фоном. Светлые нити пронизывали темную материю; плотная домотканая ткань

переплеталась с тонкими серебристыми паутинками. Затем, Греза оказалась оторвана от мира, и это привело к тому, что части Полотна оказались вырваны из него.

Полотно необходимо починить, и потому в мире существуют люди, которые отчаянно пытаются залатать возникшие прорехи. Они продолжают заниматься этим, стараясь как можно скорее залатать все дыры, и используя для этого самые дешевые нити. Человечеству отчасти удалось восстановить Полотно, но из-за того, что они не помнят, на что оно когда-то было похоже, некогда цветная ткань сменилась безжизненной серой материей. Ткачи, работавшие с Полотном, исказили узор, в результате чего его прежнюю красоту едва ли можно рассмотреть. Люди Осени и Даунтэйны также помогают этим ткачам, обесцвечивая ткань, вырывая оттуда куски старого плетения, и заменяя своими собственными узорами. Полотно продолжает существовать, но ему никогда уже не суждено стать прежним.

У оборотней есть похожий миф, повествующий об утрате духовности. Рассказчики-Галлиарды нередко обращаются к история о трех духовных силах, которые управляют всем, что существует в мире: их называют Ткачом, Вирмом и Вильдом. Ткач является воплощением стазиса и конформизма; Вильд воплощает в себе силы творения и энергии; и, наконец, Вирм представляет собой источник разложения и уничтожения. Три этих силы находились в равновесии до тех пор, пока Ткач не сошел с ума, и не попытался поймать две оставшиеся силы в свою безжизненную паутину. Вирм ответил на это ударом по всему мирозданию, стремясь помешать Ткачу стать слишком сильным. В ходе их противостояния Вильд начал умирать, и это привело к исчезновению духовности из мира. По мере усиления холодной рациональности и технологии паутины Ткача становятся прочнее; в свою очередь, творческому хаосу Вильда придается все меньшее значение, и по мере умирания мира взаимодействие с миром духов становится все сложнее и сложнее.

Хотя подменыши не верят в Ткача, они достаточно близко знакомы с его творением: Банальностью. Мировоззрения подменышей и оборотней достаточно различны, но у них хватает общих черт для того, чтобы понять друг друга. Гару пытаются исцелить мир, сражаясь с порождениями Вирма, и стараясь остановить распространение его порчи. В свою очередь, подменыши пытаются справиться с "ткачами", усиливая в мире магию и воображение, которые Гару называют силами Вильда. Гару и Китэйны воспринимают мир различным образом, но, если верить мудрецам обоих народов, они сражаются на различных фронтах одной войны. Их истории могут отличаться, но оба мифа являются интерпретацией одной и той же истины.

Приложение: Печально известные Даунтэйны и другие феи

В составе каждой группы индивидуумов находятся те, кто совершают особенно выдающиеся и запоминающиеся поступки, выделяя себя, тем самым, среди прочих. Наибольший страх в сердца Китэйнов вселяют те Даунтэйны, которым удалось сделать Банальность частью своей жизни, не уничтожив при этом свою истинную сущность. Эти ужасающие существа используют силу, которую они обрели благодаря Банальности, чтобы добиваться своих целей, которые, в большинстве своем, сводятся к уничтожению других Китэйнов.

Шестеро описанных ниже Даунтэйнов, так или иначе, сумели обзавестись печальной известностью среди фей. Большинство Китэйнов вряд ли узнает их в лицо, но все подменыши наслышаны об их преступлениях.

Ландрен, Лорд Порчи

Он является первым среди Даунтэйнов, по праву считаясь самым пугающим и опасным из них. Ходят слухи, что Ландрен уничтожил больше Китэйнов, чем все остальные Даунтэйны вместе взятые. Известно, что некогда Ландрен был Ши, но его падение уничтожило практически все признаки того, что он некогда принадлежал к этому киту.

Ландрен был великим правителем народа Ши. Говорят, что его правление было добрым и справедливым, ибо он всегда стремился стать лучшим правителем на свете. Но существовала вещь, которая пугала его сверх меры, и этой вещью была старость. В силу неизвестных причин, он продолжал стареть даже тогда, когда оставался в стенах своего фригольда. Ландрен завершил свой Кризалис, будучи еще Дитям, затем достиг возраста Юноши, и, в конце концов, стал Старцем. Все шло своим чередом, невзирая на все попытки Ландрена отсрочить приход старости. Он перепробовал все, начиная новыми способами применения Искусств и поиском забытых Сокровищ, и заканчивая использованием Опустошения с целью получения Гламура, необходимого ему для сохранения молодости. В конце концов, он решил искать спасения среди Расточителей, которые питались чужой кровью. Сделав это, он покинул на произвол судьбы свое королевство, которое стало жертвой внешних сил, долгое время угрожавших ему.

Падение Ландрена отразилось не только на его плоти и крови, но и на землях, которыми он правил. Для фей является привычным то, что их здоровье отражает состояние их владений. Несмотря на все старания Ландрена, он продолжал стареть. В конце концов, его королевство оказалось на грани гибели, что в равной степени было вызвано его бездействием и теми изменениями, которые он навлек на себя.

Сочетание плачевного состояния его владений и присутствия вампирской крови привело к тому, что Ландрен стал кошмарным воплощением Банальности. Его истинное обличье исказилось, превратившись в нечто, напоминающее древнего и ссохшегося старика.

Его душа изменилась вместе с его телом, и теперь он презирает Китэйнов за их смертность, от которой сам он так и не сумел избавиться. Он все еще старается при первой же возможности заполучить вампирскую кровь, благодаря которой поддерживает свое существование, хотя, в то же время, это усиливает его Банальность. Тем не менее, он действительно перестал стареть.

Излюбленным способом расправы с Китэйнами, к которому Ландрен прибегает особенно часто, является использование его новых способностей, которые он приобрел в ходе поисков бессмертия. Помимо обычных Искусств, которые он постиг еще будучи Китэйном, Ландрен обладает удивительной силой и скоростью (в результате чего он может совершать два действия в раунд), различными удивительными способностями, которые основаны на самой Банальности, обостренными чувствами и возможностью подчинять своей воле чужие разумы. Невзирая на свой не слишком внушительный внешний вид, он представляет исключительную опасность.

Ландрен отчасти является гулем и полностью – Даунтэйном. Его стремление уничтожать других Китэйнов уступает только желанию жить вечно. Он надеется в будущем найти более надежное средство от смерти и с огромным интересом собирает слухи о группе существ, которым удалось обрести истинное бессмертие, благодаря чему они не могут умереть. Впервые он узнал об этом из древнего египетского манускрипта, который ему удалось получить благодаря своим связям внутри Арканума. Этот манускрипт является единственной причиной, в силу которой он до сих пор не попытался получить вампирское Становление (что стало бы для него настоящим крахом). Если ему удастся реализовать свое безумное стремление к истинному бессмертию, невозможно представить, какие беды он может навлечь на Китэйнов всего мира.

Рок: Тифозник.

Двор: Неблагой.

Наследия: Павлин/Регент.

Дом: Эйлунд.

Обличье: Старец.

Кит: Ши.

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные Атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 5, Внешность 1.

Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 2, Уклонение 4, Запугивание 3, Проницательность 4, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 2, Этикет 4, Огнестрельное оружие 3, Лидерство 4, Фехтование 5, Выживание 3.

Познания: Загадки 3, Расследование 4, Лингвистика 3, Знание мифов 3, Оккультизм 4, Политика 4.

Дополнения: Контакты 3, Ментор 3, Ресурсы 4, Свита 3.

Планы: Выжигание 5, Отупление 3.

Искусства: Изначальность 5, Правление 4, Странствия 2.

Королевства: Феи 5, Места 4.

Стигма: Неверие.

Гламур: 6.
Воля: 9.
Банальность: 8.
Снаряжение: Ландрен часто носит с собой очень функциональный меч-трость, в котором скрывается клинок из холодного железа (сложность 6, урон Сила +3).

Внешность: Ландрен выглядит как обычный человек, которому скоро исполнится тридцать, хотя его истинное обличье напоминает очень древнего старика с редкими волосами и худым лицом. Несмотря на это, Ландрен очень силен и вынослив, и двигается с грациозностью, которой сложно было бы ожидать от подобного старца. Он предпочитает консервативный стиль одежды.

Рекомендации по отыгрышу: Вы испытываете горечь из-за вашего стремительного старения и, в силу этого, постоянно ожидаете Развоплощения, которое может произойти в любой момент. Вы готовы пойти на все ради того, чтобы избежать этой судьбы, даже если вам придется Опустошать каждого смертного или Китэйна, который приблизится к вам на расстояние вытянутой руки. Вы не забыли о том, что лишились заслуженного места в обществе Китэйнов, и вините в этом других фей. Из-за того, что они отвергли вас, вы поклялись мстить всем китам до тех пор, пока в мире остается хотя бы малая толика Гламура. На самом деле, вы будете только рады поспособствовать тому, чтобы его не осталось: главное, чтобы это помогло вам отомстить.

Примечание: Если у вас есть книга Вампиры: Маскарад, вы можете считать Ландрена гулем могущественного Тремере, который решил заняться изучением Китэйнов. Ландрен обладает следующим Дисциплинами: Прорицание 1, Стремительность 1, Доминирование 2, Могущество 1, Тауматургия 2, Путь Искажения 2, Духовная Тауматургия 1.

Лейтенант Карен Кройд, Управление Полиции Сан-Франциско

Приключения Карен начались с того момента, когда она убежала из дома; тогда ей было всего тринадцать, но она вполне могла позаботиться о себе и умела принимать ответственные решения. Она не могла смириться с тем, что родители не понимали ни саму Карен, ни ее потребности. Ей также не пошло на пользу то, что в первую же ночь, которую она провела за пределами дома, ее посетила серия разрывающих душу и очень реальных кошмаров, которые едва не свели ее с ума. Еще меньше ей помогло то, что первым же, что предстало перед ее глазами после пробуждения, стало одно из существ, присутствовавших в ее кошмарах. Эта тварь склонилась над ее импровизированным ложем, и даже тот факт, что она практически сразу же исчезла, не избавил Карен от преследовавших ее с того момента кошмаров.

Эти кошмары исправно посещали ее каждую ночь. Карен каким-то образом понимала, что они будут преследовать ее до тех пор, пока она не “выпустит” их. В конце концов, она сделала это, или, если быть более точным, выволокла их на белый свет, и, вооружившись красками и карандашами, даровала им некое подобие жизни на бумаге. Она

обнаружила, что каждый кошмар, который она рисовала, становился слабее. Чем ярче была картина, тем слабее становилось вдохновившее ее видение.

Каким-то образом Карен ухитрилась добраться до Сан-Франциско, несмотря на все эти проблемы, и сумела найти свою нишу среди уличных детей. Один из них, юноша, которого звали Робом, привлек ее особое внимание. Он был сообразительным, всегда знал, где достать самые лучшие шмотки, и действительно любил ее картины. Сначала, все шло хорошо. Затем, у Карен начались головные боли. Сначала, они были не такими уж сильными...она как раз рисовала очередную картину, когда у нее разболелась голова, причем так, что она не могла рисовать день или два. К сожалению, со временем головные боли усилились. Кроме того, в отсутствие новых картин, к ней снова вернулись кошмары. Когда головные боли (которые ни отступали ни перед чем, что бы она не пробовала) наконец-то закончились, Карен погрузилась в вакханалию рисования, стремясь освободиться от ужасающих образов, которые поселились у нее в голове.

Однажды ночью, когда кошмары стали особенно пугающими, Карен проснулась и увидела Роба, стоящего над ней с жестокой ухмылкой и зловещим блеском в глазах. Она схватила ближайший увесистый предмет – им оказалась лампа – и несколько раз ударила его. Он бросился прочь, проклиная ее имя в равнодушной ночи. Его слова заставили пробежать по ее спине холодок, которого она раньше никогда не ощущала.

Вскоре полиция задержала Карен, и передала ее в Службу помощи детям. Данный факт ненамного улучшил ее психологическое состояние, но определенным образом определил ее будущие амбиции. Карен приходила в бешенство при одной мысли о том, что кто-то будет обладать большей властью над ее жизнью, чем она сама, и, в конце концов, спроецировала это чувство на полицию, которая задержала ее. Карен решила, что лучшим способом научиться контролировать свою собственную судьбу будет поступление в полицейскую академию.

Тот факт, что ее родители не захотели, чтобы она возвращалась к ним, также не слишком улучшил положение Карен, судьба которой оказалась в руках Службы помощи детям Калифорнии – но только потому, что полиция передала ее туда. Карен не собиралась утруждать себя попытками сбежать из приютов, в которых ей пришлось побывать. Она понимала, что ее просто поймают снова, а ей не слишком-то нравилась мысль о том, что ее где-то закроют. Вместо этого, она демонстрировала исключительное усердие в учебе, стремясь увеличить вероятность того, что ее примут в академию.

Карен завершила обучение с отличием и поступила в полицейскую академию, руководствуясь четкой программой действий. Она сделала это не для того, чтобы защищать закон и поддерживать порядок – вместо этого, основным объектом защиты и поддержки должна была стать она сама. Карен хотела управлять своей собственной судьбой и уничтожать тех, кто вызывает кошмары. Она никогда и никому не рассказывала о том, что, в действительности, была твердо убеждена, что ее кошмары вызывал Роб, который хотел украсть у нее что-то очень дорогое. Кроме того, некоторые люди вызывали у нее странное ощущение, напоминая ей о Робе. Она внимательно следила за ними, искренне веря, что они обрушат на нее новые кошмары, если она

хотя бы на секунду потеряет бдительность. К счастью, ее кошмары так и не вернулись к ней.

Поворотным моментом в жизни Карен стал ее первый день на службе. По странному стечению обстоятельств она заметила Роба, занимавшегося какой-то противозаконной деятельностью (это было понятно с первого взгляда), и приказала ему остановиться. Он, конечно же, бросился бежать. Карен удалось догнать его, но только для того, чтобы он снова обрушил на нее кошмары.

Это стало последней каплей для офицера Кройд. Она была готова пойти на все, чтобы только снова не стать игрушкой Роба. Вместо того, чтобы сдаться, она, стиснув зубы, прорвалась через безумные видения, которые он метал в нее, и схватила его. На какое-то мгновение ей показалось, что ее ненависть стала источником нечеловеческой силы. Карен потеряла над собой контроль и набросилась на Роба. Она избивала его с силой, которой раньше за собой не замечала; он даже не мог защититься или дать ей отпор. Когда Карен пришла в себя, Роб уже находился в коме.

Она оставила его лежать в грязном переулке. Когда Карен вернулась к своему напарнику, она сказала ему, что преступнику удалось сбежать. Тем не менее, произошедшее сделало ее гораздо более решительной и уверенной в себе. Она знала, что может узнавать чудовищ, подобных Робу, тварей, способных изнасиловать разум молодой девушки для того, чтобы заполучить ее грезы. И потому она решила начать на них охоту, чтобы заставить их заплатить за свои преступления. Она не задумывалась над тем, что не все подобные существа могут заниматься чем-то подобным. Карен верила, что они являются чудовищами, вторгающимися в головы и сводящими людей с ума просто ради собственного удовлетворения.

С того момента, как она начала свою тайную войну, Карен повысили до лейтенанта и выразили несколько благодарностей. Сама она начала подозревать, что существа, подобные Робу, образуют нечто вроде теневого общества, существующего параллельно обществу людей, а не внутри него. Они скрываются от людей для того, чтобы лучше пожирать их грезы, но сами при этом не являются людьми. Карен никому не рассказывала о своей вендетте. Вместо этого, она использовала положение лейтенанта полицейского участка для того, чтобы организовывать операции против чудовищ, стараясь вывести их из равновесия. Карен охотится на них более целенаправленно в нерабочее время. Она заметила, что когда она прикасается к одному из этих существ, они реагируют на это как на ожог. Даже легкая пощечина заставляет их вздрагивать так, будто бы кто-то поднес им к лицу горящую тряпку.

До недавнего времени лейтенант Кройд видела не больше одного подобного существа одновременно. Тем не менее, в последний раз она столкнулась с целой группой этих тварей. С помощью своих контактов ей удалось установить, что они предпочитают собираться в небольшом кафе, которое называется "Ящик с игрушками". Она планирует в ближайшее время организовать нечто вроде полицейского рейда – возможно, под предлогом борьбы с наркоторговлей – чтобы переполошить их. Затем, она выследит и загонит их.

Рок: Потерянная.

Двор: Благой.

Наследия: Паладин/Зверь.
Обличье: Юноша.
Кит: Неизвестен.
Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3.
Социальные Атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 2.
Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 2, Знание улиц 3.
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 4, Лидерство 2, Фехтование 3, Маскировка 3.
Познания: Компьютер 1, Расследование 3, Правоведение 2, Лингвистика 1, Медицина 1.
Дополнения: Контакты 4, Ресурсы 2.
Планы: Плетение 4.
Искусства: Нет.
Королевства: Нет.
Стигма: Оберег от железа.
Гламур: 3.
Воля: 8.
Банальность: 7.
Снаряжение: Значок, полицейская форма, дубинка, Магнум .357 калибра (формально ей не полагается носить его, но Карен каким-то образом удалось добыть разрешение).
Внешность: Карен – высокая женщина с холодными глазами и атлетическим телосложением. У нее очень коротко подстриженные черные волосы. Во время работы она всегда носит форму. После работы она меняет ее на удобную одежду, предоставляющую максимальную свободу движений, и позволяющую спрятать оружие. Китэйны, которым удается преодолеть полог Банальности и увидеть ее истинное обличье, практически сразу же замечают, что ее глаза, зубы и ногти сделаны из железа, а ее волосы блестят металлическим отливом.
Рекомендации по отыгрышу: Вы являетесь женщиной, которая руководствуется жаждой мести. Вы не отступитесь от своей миссии до тех пор, пока не почувствуете, что расплатились со своими обидчиками сполна. Тем не менее, это вряд ли произойдет в ближайшем будущем, так как вы вините Китэйнов в разлагающем воздействии Банальности, которая уничтожает вашу душу. Вы не бросаетесь на каждого встречного Китэйна, предпочитая, вместо этого, наблюдать за ними и собирать информацию, чтобы напасть в самый удобный момент. Пока что вы ограничивались тем, что лишили нескольких Китэйнов их временного Гламура, попутно заставив их обратиться за немедленной медицинской помощью (какую бы форму в случае с этими существами она ни принимала). Вы страстно желаете найти способ расправляться с этими чудовищами раз и навсегда.

Брэнд, Пылающий Гнев

Брэнд был младшим ребенком в многодетной семье, где было уже трое детей. Его старшие братья относились к нему не лучшим образом,

считая его чем-то вроде боксерской груши, на которой можно без труда выместить накопившееся недовольство. Ранние школьные годы проходили по тому же сценарию; судя по всему, Брэнд был одним из тех детей, которые притягивали к себе неприятности. Возможно, это было связано с его маленьким ростом или огненно-рыжими волосами, но, на самом деле, свою роль в этом сыграли и другие причины. Когда Брэнд стал достаточно взрослым (или, во всяком случае, начал считать себя таковым) и понял, что происходящее с ним ему совсем не нравится, он начал прятаться в особом месте, о котором не знал никто другой. Там он мог проводить целые часы, грезя о людях, народах и существах, которых ему хотелось бы сделать частью своей жизни.

Когда у Брэнда начался Кризалис, он был не слишком удивлен. Он не ожидал этого, но, в действительности, все время надеялся на нечто подобное. Это было чудесное путешествие в волшебный мир, в существовании которого он ни секунды не сомневался. Небольшой табор наблюдал за его Кризалисом (двое его членов были Детьми и учились в той же школе, что и он), после чего принял его в свои ряды, чтобы научить его управлять силами Гламура.

Некоторое время все было хорошо. У Брэнда были друзья и семья, которая принимала его таким, как есть, и он наконец-то мог защититься от своих мучителей (в конце концов, даже маленькое колдовство могло принести немалые плоды). Так продолжалось до тех пор, пока он не стал Юношей, после чего Брэнд начал испытывать постоянные сомнения в своей способности чего-то добиться. Его детские проблемы сильно сказались на самооценке и, в комбинации с достижением половой зрелости и превращением в Юношу, это привело не к самым лучшим результатам.

Ситуацию ничуть не улучшило появление Рейны, лисицы-пака. Она безжалостно издевалась над Брэндом, получая массу удовольствия от каждой его неудачи, и устраивая для него самые жестокие розыгрыши, которые только приходили ей в голову. На самом деле, она относилась к нему так же, как и ко всем остальным Китэйнам. Она только что завершила свой Кризалис, и теперь наслаждалась открывшимися ей возможностям. Одной ночью, после особенно мучительной проделки, связанной с проволокой, спичками, пикапом и Искусством Странствий, Брэнд сломался. Неблагое Наследие полностью поглотило его, и он утратил контроль над собой. Когда Брэнд наконец-то пришел в себя, Рейна лежала мертвой у его ног.

Глядя на мертвого пака, он испытал два странных чувства. Первое из них представляло собой леденящий холод Банальности, проникающий в его душу и тело. Второе было связано с возбуждением, которое он испытал, чувствуя в себе силу, дарованную убийством. Брэнд решил избавиться от всех следов лучшим из известных ему способов: он попросту съел труп Рейны. В процессе этого, он ощутил, как некоторая частичка силы Рейны перешла в его тело, и это возбудило его еще больше.

Брэнду отчаянно хотелось испытать это чувство снова, и потому вместо того, чтобы возвращаться во фригольд (где, как он подозревал, кто-то непременно спросит его о том, что случилось с Рейной), он решил выследить и сожрать еще одного Китэйна, которого недолюбливал: слуага, который никогда ни с кем не говорил. Брэнд нашел его, а затем убил и съел. На этот раз он сделал все для того,

чтобы растянуть удовольствие; более того, ему показалось, что холод Банальности в его душе стал немного слабее. Тем не менее, ему понадобилось некоторое время для того, чтобы полностью сожрать слуага. Как бы то ни было, это стало только началом; Брэнду достаточно было очень немногого для того, чтобы выйти из себя, чего нельзя было сказать о количестве еды, требующейся, чтобы удовлетворить его аппетит. Очень скоро он понял, что поедание обычных людей не приносит ему особой удовольствия, но при этом Брэнд обнаружил в себе способность похищать силу Китэйнов, не убивая их перед этим. Аромат их боли оказался гораздо слаще запаха их смерти.

Прошло уже три года с тех пор, как Брэнд сожрал Рейну. За это время он убил и съел как минимум сотню Китэйнов, пытаясь удовлетворить свои безумные желания. Китэйны, которые пытались проследить за ним, считают, что в последнее время его аппетит только усилился.

Рок: Проклятый.

Двор: Неблагой.

Наследия: Преступник/Крестьянин.

Обличье: Юноша.

Кит: Красная шапка.

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5.

Социальные Атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Драка 5, Уклонение 2, Запугивание 2, Проницательность 2, Знание улиц 3.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 3, Безопасность 2, Маскировка 2.

Познания: Загадки 1, Расследование 3, Медицина 2, Знание мифов 2, Оккультизм 1.

Дополнения: Контакты 2.

Планы: Отупление 3, Паутина 1.

Искусства: Обман 2, Фокусы 2.

Королевства: Феи 3, Природа 3.

Стигма: Опустошительство.

Гламур: 6.

Воля: 7.

Банальность: 7.

Снаряжение: Нет.

Внешность: В своем смертном теле Брэнд напоминает невысокого, мускулистого тинэйджера с пирсингом в носу, губах, бровях и других частях тела. Он отдает предпочтение кожаной одежде в байкерском стиле, которая покрыта шипами. Истинное обличье Брэнда ненамного отличается от обличья обычной красной шапки, хотя гнев и разочарование, толкнувшие его на пожирание других Китэйнов, делают его еще более уродливым и пугающим.

Рекомендации по отыгрышу: Вы знаете, что каждый Китэйн, который встречается вам на пути, только и мечтает о том, чтобы как следует помучить вас. Тем не менее, если вы сделаете это первым, он

не сможет навредить вам. Вы также боитесь того, что если перестанете получать Гламур, приобретаемый в результате поедания Китэйнов, вас навсегда поглотит Банальность. Кроме того, вам просто нравится вкус наполненной Гламуром плоти.

Пассивная Сильва

Родители Сильвы всегда уделяли ей очень много внимания – пожалуй, даже, более, чем достаточно для того, чтобы удовлетворить любого ребенка, и Сильва наслаждалась этим. По крайней мере, некоторое время. По мере того, как она взрослела, Сильва понимала, что пресытилась этой заботой. Ей начало казаться, что ее жизнь просто ужасна, так она не могла сделать ничего, не привлекая внимания родителей, сразу же бросавшихся ей на помощь. Единственной причиной, в силу которой она оставалась с ними, были деньги. Родители Сильвы были очень богаты, и она не могла отказаться от преимуществ, которые это предоставляло ей.

Так продолжалось до тех пор, пока Сильве не исполнилось шестнадцать, и ее мир полностью не перевернулся. Несколько странных "гостей" пришли на вечеринку по случаю дня ее рождения, и казалось, что никто не обращал внимания на их присутствие. Затем, они забрали Сильву в ее комнату, и начали смотреть на то, что происходило с ней в их присутствии. Когда все закончилось, они рассказали ей о том, что теперь она стала частью общества Китэйнов. Это был именно тот мир, в котором хотела жить Сильва: мир магии и грез. Кроме того, ее родители не были частью этого мира, и это приносило Сильве немалое удовлетворение.

Тем не менее, этому удовлетворению суждено было оказаться недолгим, так как казалось, что каждая задача, за которую бралась Сильва, оказывалась обречена на провал. Она ничего не могла сделать правильно, и, в конце концов, никто не захотел помогать ей на ее условиях. Сильва покинула свой клятвенный круг и переехала в отдельную квартиру, где собиралась отдохнуть от всех. Это стало первым шагом, который привел к ее неумолимому падению. Вскоре за этим последовали следующие шаги, и каждый из них самым негативным образом сказывался на способности Сильвы воспринимать окружающий мир. В какой-то момент она достигла самого дна, и утратила всякий интерес к происходящему с ней. Она впала в кататоническую депрессию, из которой ее никто не мог вывести. Владелец квартиры нашел ее в этом состоянии спустя три дня и отправил в психиатрическую клинику. Хотя Сильва так и не вышла из своей кататонии, она постепенно начала подсознательно использовать колдовство для того, чтобы исследовать окружающее пространство и воздействовать на него. В дальнейшем она начала систематически Опустошать каждого пациента, в котором присутствовала хотя бы малая толика Гламура. Чем больше Гламура она поглощала, тем лучше начинала представлять себе свое окружение. К сожалению, одновременно с этим Сильва еще сильнее погружалась в себя. Она не могла выбраться из своей скорлупы. Клиника стала для нее миром грез, местом, существующим только у нее в голове, которое она не считала реальным. На самом деле, ничто уже не было реальным для Сильвы.

Со временем производимые ею Опустошения превратились в нечто более опасное и изощренное. Сильва начала подсознательно вытягивать Гламур из всех, кто оказывался рядом с ней. Более того, каждый, кто находился в том же здании, что и она, оказывался потенциальной жертвой этого духовного вампиризма. Тем не менее, чем ближе подходила жертва, тем более значительными оказывались последствия воздействия со стороны Сильвы. Врачи связывали эти внезапные перепады настроения пациентов с рядом фактором, среди которых можно отметить "синдром идентификации" или "депрессию, вызванную заключением". Каждый Китэйн, который оказывается возле владений Сильвы, начинает испытывать чувство утраты. По мере того, как он углубляется на ее территорию, его начинают преследовать все более и более сильные сомнения, разочарования и сожаления. Китэйн ощущает весь тяжкий груз своих неудач, как реальных, так и надуманных, который становится для него непосильной ношей. Каким-то образом Сильве удается похищать уверенность и самоуважение своих жертв, покидающих их вместе с Гламуром.

Китэйн, который остается слишком долго во владениях Сильвы, или же подбирается к ней чересчур близко, оказывается перед вполне реальной угрозой Растворения. Местному герцогу известно о существовании Сильвы и ее воздействии на Китэйнов, и потому он объявил клинику запретной областью для всех подменышей, за исключением тех, кто решится раз и навсегда положить конец ее существованию.

Решение необходимо найти как можно быстрее, так как влияние Сильвы постепенно распространяется за пределы клиники, и может вскоре охватить такую территорию, что будет представлять серьезную угрозу для Китэйнов. Кроме того, оно влияет на смертных, а они, в свою очередь, воздействуют своей неумолимо усиливающейся Банальностью на Китэйнов.

Рок: Тифозник.

Двор: Неблагой.

Наследия: Изгой/Орхидея.

Обличье: Юноша.

Кит: Нокер.

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 1.

Социальные Атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 4.

Ментальные Атрибуты: Восприятие 1, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Эмпатия 1, Экспрессия 4, Проницательность 2, Знание Улиц 2.

Навыки: Ремесла 1, Вождение 3, Этикет 2

Познания: Загадки 3, Лингвистика 1, Знание мифов 1, Оккультизм 1.

Дополнения: Ресурсы 5.

Планы: Выгорание 2, Паутина 1.

Искусства: Обман 1, Предсказания 3.

Королевства: Люди 3, Феи 2, Места 5.

Стигма: Стирание.

Гламур: 3.

Воля: 4.
Банальность: 8.
Снаряжение: Нет.
Внешность: Сильву можно было бы назвать очень привлекательной молодой девушкой, если бы не тот факт, что ее долгая кататония оставила на ней свои следы. Тем не менее, невзирая на это, она остается красива своеобразной, трагической красотой. В глазах Китэйнов она выглядит так, будто бы медленно умирает, и ее истинная сущность постепенно превращается в ничто.
Рекомендации по отыгрышу: Вы просто неподвижно лежите в кровати, и не делаете ничего. Если вы когда-нибудь проснетесь, у вас возникнут серьезные проблемы с самооценкой, и вас потребуется убедить в том, что вы что-то можете сделать правильно.

Джозеф ван Носенти III

Все знакомые Джозефа помнят его только как Старца. Он впервые появился в Мире Осени в августе 1969 года в Дейтона-Бич. Тогда Джозеф был бродягой, но каждый, кто мог видеть его истинное обличье, понимал, что, в действительности, он являлся аристократом Дома Лиам. Он был искушен во всем, что было связано с Грезой, а также обладал немалыми познаниями в области колдовства. Складывалось впечатление, что он не был слишком обременен Банальностью, что было достаточно необычно для Ши. Ходили слухи, что он принадлежал к числу легендарных Сиохайн, но Джозеф никогда не подтверждал этого. В ходе Войны Соответствия он избрал нейтралитет и выступил в качестве посредника между простолюдинами и Ши, когда те решили уладить свои разногласия более мирным путем под руководством Короля Дэвида. После этого он стал советником короля в Королевстве Белых Песков.

Джозеф любил путешествовать и готов был воспользоваться любой возможностью для того, чтобы отправиться в путь, независимо от того, куда он должен был его привести. В ходе своих исследований ему удалось найти немало упоминаний о древних фригольдах, расположенных в отдаленных уголках мира, и его путешествия явно были связаны с поисками некоторых из этих утраченных частичек Грезы. Результатом этого стали некоторые успехи, которые, впрочем, оказались оказались большими, чем он сам ожидал. К сожалению, именно один из них привел к его будущему падению. На протяжении нескольких недель Джозеф путешествовал по глухим местам, выискивая знаки, которые могли привести его к цели поисков. Он подозревал, что в этом месте присутствует очень сильная концентрация Гламура, которая на протяжении многих веков была недоступна влиянию Банальности.

Джозеф обнаружил нужное ему место. Снаружи оно напоминало удивительную крепость, красота которой превосходила все, что когда-либо создавалось руками смертных. Испытывая исключительное нетерпение, он проник внутрь с помощью колдовства. При этом он пытался привлечь внимание кого-то из фэйри, обитавших в стенах крепости, но все его попытки оказались безуспешными. Оказавшись внутри, он обнаружил, что во фригольде царил полный хаос. Неведомая

сила перебила всех фэйри, которые жили там, и уничтожила большую часть фригольда. Все разрушения были химерическими, что явно указывало на то, что их произвели не смертные.

Джозеф воспользовался Искусством Предсказаний для того, чтобы поговорить с мертвыми феями. История, которую он услышал, очень напугала его. Один из местных фэйри сошел с ума из-за столь долгого пребывания в заключении, и захотел выбраться наружу и найти Грезу, увидеть смертный мир или просто сделать хоть что-то. Его товарищи были вынуждены силой удерживать его в крепости, просто для того, чтобы не потерять свой собственный рассудок, хотя при этом они не собирались убивать его. К несчастью для них, безумие этого Китэйна даровало ему силу. Он использовал ее для того, чтобы уничтожить их всех, но после этого он обнаружил, что все равно не может покинуть крепость, так как один из фэйри сотворил мощные обереги, призванные удерживать его там. Они сработали просто прекрасно, и продолжали бы действовать, если бы неведомая сила не разрушила фригольд.

Джозеф немедленно покинул это место, стремясь найти и остановить этого безумного и жестокого Китэйна. Результатом его поисков стала битва, которая разворачивалась не только в местной глуши, но и близлежащем городе, к обитателям которого Джозеф обратился за помощью для того, чтобы отогнать безумца. В конце концов, Джозефу удалось добиться успеха, и он вернулся домой без каких-либо проблем - во всяком случае, на некоторое время.

На следующее полнолуние безумец вновь нанес удар, причинив серьезные ранения химерическим обличьям нескольких придворных, и успешно справившись со всеми попытками отогнать его. Сражение продолжалось до тех пор, пока на место происшествия не прибыла полиция. Обычно Китэйны не слишком радовались ее появлению, но в данном случае весь двор восхвалял отвагу полицейских, которые сумели прогнать их зловещего противника.

Произошедшее заставило Джозефа задуматься, и, в конце концов, у него возникла идея. Учитывая то, что Банальность не действовала на него так, как на большинство Китэйнов, он пришел к выводу, что может относительно безопасно применить ее против безумного фэйри. Он попытался найти способ фокусировать свою Банальность непосредственно на воплощениях Гламура, чтобы уничтожать их. Для этого ему понадобилось неожиданно малое количество времени, и еще меньше для того, чтобы испробовать эту технику в деле. Впрочем, химера, которую он уничтожил, в любом смысле не представляла какой-либо ценности.

После этого Джозеф отправился в путь для того, чтобы уничтожить безумца, но его поведение стало более холодным и угрожающим. Если раньше он был исследователем и ученым, то теперь он больше напоминал убийцу. Его миссия увенчалась успехом, и он получил в награду титул барона. Тем не менее, этого ему оказалось мало. Он стремился к чему-то гораздо большему. В действительности, Джозеф планировал занять трон Королевства Белых Песков. Для этого, он решил идеально отточить владение своими новыми силами. Он практиковался на любой химере или Китэйне, который оказывался у него в руках. Со временем он узнал, что может добиваться удивительных результатов, комбинируя в своем колдовстве Банальность

и Гламур. Он мог сделать практически все, что угодно, начиная полным уничтожением Гламура, и заканчивая избирательным ослаблением отдельных его аспектов. Джозеф обнаружил, что обретенная им сила очень радует его.

На протяжении некоторого времени он использовал свою силу для того, чтобы служить Высокому Королю, пока в один прекрасный момент Джозеф не решил, что достаточно силен для того, чтобы вступить в игру. Это произошло довольно быстро, так как когда сила, подобная той, которая была доступна ему, оказывается пробуждена, она требует все больше и больше для того, чтобы поддерживать себя. В конце концов, Джозеф попытался отнять у короля трон. Это было эпическое противостояние, в ходе которого химеры и Китэйны сошлись в беспощадном и братоубийственном сражении. В тот день пролилось много крови, и милосердие было редким гостем на поле боя. Джозефу едва не удалось добиться успеха, когда он уже приставил к груди старого короля меч, выкованный из сплава Гламура и железа, а его воины были готовы расправиться с другими членами королевской свиты. Он готовился обезглавить короля, когда в бой вступили паладины Высокого Короля, возглавляемые самим королем Дэвидом. Ход битвы стремительно изменился, и люди Джозефа потеряли сознание под ударами химерических клинков королевских паладинов. Джозеф начал собирать силы для последнего удара, собираясь уничтожить всех Китэйнов, находящихся поблизости, когда, внезапно, безумный фэйри, ради уничтожения которого Джозеф продал свою душу Банальности, ворвался в зал, и они с Джозефом исчезли.

Королю Дэвиду и его провидцам так и не удалось определить, жив ли Джозеф до сих пор, и где он может быть, но тому, кто сумеет схватить или убить его, обещан высокий титул. На самом деле, больше короля Дэвида Растворения Джозефа желает только Дом Лиам. Они считают, что он является живым нарушением всех принципов и устоев Дома. Даже Неблагие представители Дома Лиам придерживаются подобных взглядов.

Джозеф уже продумал свои следующие шаги; теперь он собирается начать методично расправляться с ключевыми политическими фигурами аристократии Ши, постепенно добираясь до самого короля Дэвида. Главной его целью является не власть над Китэйнами, а их уничтожение. Он также набирает себе помощников и единомышленников. Фэйри, который спас его от химерических мечей паладинов Дэвида, снова исчез, но для Джозефа это не имеет абсолютно никакого значения. Он должен отомстить аристократам за свое поражение, и эта цель затмевает для него все остальное.

Рок: Черный Маг.

Двор: Неблагой.

Наследия: Мастер Загадок/Мудрец.

Дом: Лиам.

Обличье: Старец.

Кит: Ши.

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные Атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 5, Внешность 6.

Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 4, Уклонение 3, Эмпатия 3, Экспрессия 5, Запугивание 4, Проницательность 5, Знание улиц 3, Хитрость 3.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 3, Этикет 4, Лидерство 4, Фехтование 3.

Познания: Загадки 5, Расследование 3, Лингвистика 4, Знание мифов 5, Оккультизм 5, Политика 3.

Дополнения: Контакты 3, Гримуары 3, Владения 4, Ресурсы 5, Свита 3, Титул 1 (распространяется только на использование Искусства Правления).

Планы: Выгорание 3, Отупление 2.

Искусства: Изначальность 5, Правление 3, Предсказания 4, Странствия 3.

Королевства: Люди 5, Феи 4, Места 4, Природа 3, Предметы 3.

Стигма: Стирание, Ненависть.

Гламур: 8.

Воля: 10.

Банальность: 8.

Снаряжение: Нет.

Внешность: Джозеф является симпатичным мужчиной лет тридцати, в облике которого сквозит плохо скрытое ехидство. Создается впечатление, что когда он впервые встретился с другими Китэйнами в 1969 году, он уже был Старцем. Этот факт является дополнительным аргументом в пользу того, что он был одним из Сиохайн - по крайней мере, в течение некоторого времени.

Рекомендации по отыгрышу: Вы исключительно милы и остроумны, когда находитесь в обществе, особенно тогда, когда вы хотите навязать окружающим свою точку зрения. Ваши аргументы регулярно обращаются к подсознательной ненависти, которую многие простолюдины испытывают в отношении аристократии, и ваше природное очарование позволяет вам с легкостью убеждать других Китэйнов в своей правоте. Когда вы ставите перед собой какую-то задачу, вы обязательно справляетесь с ней. Время от времени, впрочем, вы вновь тяготитесь нелегкой ношей принятых вами решений, и, сами того не желая, задумываетесь о том, что было бы, если бы вы избрали другой путь. В подобных ситуациях вы отстраняетесь от окружающего мира и погружаетесь в медитацию. Тем не менее, вскоре после этого вы вновь находите оправдание своим поступкам.

Терренс Деверо

До Кризалиса Терренс вел жизнь, в которой не было ни смысла, ни надежды. Его отец любил срывать недовольство окружающим миром на своей жене и детях, и Терренс боялся даже подумать о том, чтобы дать ему отпор. Он достаточно неплохо учился, но это принесло ему только презрение одногодков. В силу этих причин, у Терренса было не так уж много друзей до тех пор, пока он не перешел в среднюю школу. Даже после этого он старался сохранять дистанцию со своими приятелями. Он постарался разграничить различные сферы своей жизни, так что школа оказалась одной ее частью, а работа - другой. Он

никогда не обсуждал другие аспекты своей жизни с теми, кто относился к одной из этих сфер; в силу этого, он не говорил со своими друзьями о семье, и не распространялся о своих школьных делах дома.

В день его Кризалиса отец избил Терренса до полусмерти. Пока Терренс безропотно принимал удары отца, с ним внезапно случилась удивительная вещь: неведомая сила перенесла его в место, где все было идеальным и прекрасным. Там были другие люди, которые приняли его с раскрытыми объятьями и рассказали ему о том, что он является эшу и Китэйном. Красота этого места была настолько удивительной, что Терренсу едва удавалось сдерживать слезы. После того, как Терренс пришел в себя, он посмотрел на своего отца, сидящего перед телевизором с несколькими банками пива, а затем вышел из дома, чтобы никогда больше туда не возвращаться.

У него не возникало проблем с путешествиями из одного места в другое. Казалось, что каждый его шаг был предопределен, и ему оставалось только сделать его...и воспользоваться преимуществами, которые ему предоставлялись. Он знал, что это было его правом рождения, доставшимся ему как эшу и Китэйну, и потому Терренсу даже не приходило в голову усомниться в правильности происходящего. К сожалению, его талант, позволяющий безошибочно находить верные пути и дороги, так и не помог ему найти страну его грез, как бы усердно он не искал ее. Время от времени он замечал других, подобных себе, но избегал их, боясь забыть о главной цели своих поисков. Он странствовал по миру только ради того, чтобы найти врата, которые, как он знал, существовали где-то в его пределах.

Спустя один год путешествий он встретился со своей первой химерой. Это существо было ужасной тварью с огромным брюхом, которая испускала отвратительный запах пива. Она вызвала у него так много воспоминаний, что он инстинктивно попытался спрятаться, вместо того, чтобы сражаться с ней. Когда Терренс сделал это, он внезапно оказался в своем покинутом доме. Он очнулся от своих грез только для того, чтобы снова вернуться в свой дом, где только смутные и отрывочные осколки его былых мечтаний могли заставить его не опускать руки. Он вновь сбежал. На этот раз, он отправился на поиски других людей, похожих на него, которые захотели бы вместе с ним отправиться на поиски того сокровенного места, столь настойчиво избегающего его.

Терренсу удалось стать частью общества Китэйнов. В конце концов, он владел даром эшу, который позволял ему оказаться в нужном месте в нужный момент. Он постарался узнать как можно больше о жизни фей, чтобы лучше разобраться в своих видениях. Он узнал многое, включая то, что Банальность была врагом всех Китэйнов, и некоторые из них даже подвергались Растворению, никогда больше не возвращаясь. Именно тогда Терренс внезапно осознал, что это и есть путь, ведущий к его настоящему дому. Он пришел к выводу, что Растворение приводило не к полному уничтожению истинной сущности феи, а к тому, что Банальность заставляла Китэйна покинуть мир, к которому он в действительности не принадлежал.

Взяв на вооружение эту идею, он начал пламенный крестовый поход, чтобы помочь Китэйнам вернуться в их духовный дом, Аркадию. Для успешного осуществления своей миссии он использовал свой удивительный дар убеждения, стараясь уверить в собственной правоте

других Китэйнов. Он отчаянно стремится домой, пытаясь всеми силами подчеркнуть важность Растворения для спасения Китэйнов от Банальности и изгнания.

Теперь Терренс ожидает подходящего момента для того, чтобы перевести свой крестовый поход в следующую фазу, возглавив армию еретиков-Даунтэйнов в войне, призванной положить конец королевствам Китэйнов на Земле. Он искренне верит, что это абсолютно необходимо для восстановления естественного порядка вещей. Тем не менее, Китэйны отказываются принимать эту истину, продолжая сражаться за выживание во враждебном и чуждом им мире.

Терренс является харизматичным, искренним и законченным социопатом. Он верит, что его взгляды являются единственно правильными; все остальные мнения по умолчанию неверны. Его часто принимают за дружелюбного джентльмена-эшу, но, в действительности, он является одним из самых опасных Даунтэйнов. Самой большой проблемой для него является то, что он твердо намерен завершить свой крестовый поход, но до сих пор полностью не уверен в его необходимости. Он отчаянно старается убедить себя в этом, но пока что его продолжают терзать сомнения.

Рок: Отступник.

Двор: Благой.

Наследия: Святой/Фаталист

Обличье: Юноша.

Кит: Эшу.

Владение/Табор: Путеводный Свет.

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные Атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 4, Внешность 4.

Ментальные Атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Проницательность 3, Хитрость 4.

Навыки: Вождение 2, Этикет 1, Лидерство 4, Актерство 4.

Познания: Компьютер 1, Загадки 3, Расследование 2, Знание мифов 1, Политика 3.

Дополнения: Гримуары 5, Титул 2 (формально у Терренса нет титула, но большинство Китэйнов относится к нему так, если бы он владел им).

Планы: Отупление 5, Паутина 3.

Искусства: Обман 5, Предсказания 3, Правление 3, Странствия 3.

Королевства: Феи 3, Люди 2.

Стигма: Омертвение.

Гламур: 8.

Воля: 6.

Банальность: 7.

Снаряжение: Нет.

Внешность: Терренс является симпатичным и хорошо сложенным молодым человеком. Он предпочитает удобную и практичную одежду; чаще всего, он носит джинсы, футболку или рубашку с коротким рукавом, и теннисные туфли. Будучи эшу, Терренс

отличается более, чем необычными глазами. Они кажутся пустыми, как если бы он заглянул в источник всего, и понял, что там ничего нет.

Рекомендации по отыгрышу: Вы очаровательны, милы и фанатичны. Вы не жалеете времени для того, чтобы проследить за другими Китэйнами и определить, годятся ли они на роль новых единомышленников. Если ответ положительный, зайдите издалека, чтобы посмотреть на их реакцию. Вы считаете, что однажды вам очень близко удалось подобраться к разгадке, но ей удалось ускользнуть от вас. Вы отчаянно стремитесь вновь приблизиться к ней, используя для этого религиозную веру тех, кто также нуждается в разгадке. Возможно, заставляя их поверить в это, вы также сумеете убедить в этом и себя?

Алекс Хэйвард

Алексу с самого рождения суждено было стать готом. В детстве он был угрюмым ребенком, который нередко казался даже слишком мрачным. Он нередко говорил очень неприятные вещи просто для того, чтобы посмотреть, какую реакцию они вызовут. Все это было для него абсолютно естественным: он воспринимал окружающий мир как мрачное царство разложения, в котором практически нет надежды или необходимости бороться за выживание. Именно такое мировоззрение привело к тому, что у него выработалось достаточно отстраненное отношение к окружающему миру.

Было абсолютно естественным, что со временем он нашел других людей, похожих на него, людей, которые всегда видели грязного червяка в розовом бутоне. Они организовали музыкальную группу, чтобы разделить свою боль и тоску с миром, назвав ее "Изысканная Агония". Они пели о темной стороне человеческой души: смерть, отчаяние, страх, утраты, безнадежность и другие подобные эмоции были зерном для их катартической мельницы.

Они добились определенного успеха. Их группа колесила по стране, привлекая фанатов, и несколько независимых компаний даже обратили на них внимание. Так продолжалось некоторое время. Затем ситуация начала ухудшаться, когда каждый последующий концерт стал приносить все меньше и меньше денег, пока, в конце концов, затраты не приблизились вплотную к доходам. Алекс обратился к одной из фанаток группы за сочувствием, и нашел в ней исключительно завидного слушателя. Она помогла ему сосредоточиться на нужных идеях, написать несколько новых песен, и вскоре дела группы пошли в гору.

Вскоре им удалось подписать договор с одной компанией. Это была достаточно небольшая компания, но это явно было лучше, чем ничего. По крайней мере, их занятие начало приносить им прибыль, как, впрочем, и некоторую известность. Тем не менее, слава не интересовала Алекса. Главным для него была реализация его видения. Мелинда, та самая фанатка, помогла ему осознать его в полной мере и научила передавать публике кровоточащими разлагающимися кусками.

В конце концов, “Изысканная Агония” добилась большей известности благодаря тому, что они начали проводить больше туров и продавать больше альбомов. Их популярность достигла рекордного

уровня, и это сделало дальнейшие события еще более трагическими. В Ночь всех святых в 1994 году случилось ужасное. После того, как выступление закончилось, члены “Изысканной Агонии” вернулись в гримерку для того, чтобы отдохнуть там несколько минут перед началом последующей вечеринки. Мелинда и несколько других фанаток, сопровождавших группу с момента ее основания, ожидали появления музыкантов.

Алекс запомнил немногое из того, что произошло после этого той ночью. Он знает точно лишь то, что все члены его группы покончили жизнь самоубийством, и в этом были виноваты фанатки Мелинды. Они высосали души его музыкантов или нечто вроде этого, и те попросту потеряли желание жить. Он также запомнил лицо Мелинды. Не то лицо, которое видели все остальные люди, а ее истинное лицо. С тех пор он видит его в своих кошмарах. Но, по крайней мере, теперь его жизнь обрела смысл.

Группа, открывавшая концерт, также подверглась нападению. Погибли все ее члены, кроме одного человека. Алекс встретился с ним, и, поделившись своими историями, они решили, что Мелинда и ее друзья были кем-то вроде психическим вампиров. Они поклялись выследить Мелинду, узнать, чем же она является на самом деле, а потом...убить ее.

Мировоззрение Алекса очень сильно изменилось после того, как Мелинда так качественно Опустошила его. Он понял, что его жизнь была бессмысленной, и, несмотря на деньги и славу, стремительно уходила впустую. Он решил изменить это, и попытаться совершить нечто, что позволит добиться серьезного результата. Он решил охотиться на чудовищ, подобных Мелинде, и убивать их. Он и его новые спутники, в конце концов, настигли Мелинду после двухнедельной погони. Они схватили ее, как следует допросили, стремясь вытянуть всю возможную информацию о ее природе, а затем убили ножом из холодного железа.

Алекс уже был отчасти готов к тому, чтобы поверить в существование сверхъестественного. Его бабушка (истинная стрыга) научила его защищаться от сглаза, когда он был гораздо моложе. Он решил использовать эти знания в ходе своей охоты, и, иногда, это позволяет добиться удивительных результатов.

Алекс и его банда головорезов-Даунтэйнов теперь охотятся на других Опустошителей, стремясь расправиться с как можно большим количеством этих мерзавцев. Их главной силой является осведомленность: им известно о том, какое действие на их врагов оказывает Банальность и холодное железо. Что еще им нужно?

Наследия: Паладин/Зверь.

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные Атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные Атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 3, Экспрессия 3, Запугивание 2, Проницательность 1, Знание улиц 3.

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 2, Фехтование 1, Актерство 4, Маскировка 2.

Познания: Расследование 2, Знание мифов 2, Оккультизм 2.

Нумина: Проклятья 3 (смотрите книгу ***Быстрые и Мертвые*** (The Quick and the Dead), страница 57).

Дополнения: Контакты 5, Ресурсы 3.

Воля: 6.

Банальность 4.

Снаряжение: Острые железные инструменты, пистолет калибра .45, 10-зарядный помповый полицейский дробовик, катафалк.

Внешность: Алекс высок, бледен и отличается длинными темными волосами. Он предпочитает одежду стиля унисекс и темные тона, питая особое пристрастие к коже и кружевам. Иногда он использует макияж, подобный темно-бордовой губной помаде и пудре, которая делает его кожу еще более бледной.

Рекомендации по отыгрышу: Теперь в вашей жизни осталась всего одна цель, и она заключается в том, чтобы уничтожить чудовищ, сожравших ваших друзей. Ради этого вы отказались от большей части своих прежних привычек и занятий; в конце концов, вы переросли тот возраст, когда пафосные сожаления о жестокости мира кажутся чем-то классным. Вы говорите очень тихо, постоянно подергиваете себя за кончики пальцев, и никогда не забываете нанесенные вам обиды. Никогда.

Тьма наступает...

Этот мир и так был не слишком гостеприимен для фей, и теперь он стал еще чуточку хуже. Люди Осени – повсюду. Они могут быть учителями, банкирами, бухгалтерами, продавцами в магазинах: всеми, кто делает мир более серым и скучным. Когда-то их было немного, но теперь их число растет. Само их существование уничтожает Гламур, убивая химер и подменышей, и заставляя их все дальше уходить в Туманы.

От нее не скрыться...

Когда-то они были воплощениями магии и Гламура, но теперь стали темными и жестокими существами, которые охотятся на то, чего не понимают. Это Даунтэйны: подменыши, которые отвернулись от мира фей. Кое-кто считает, что однажды эта судьба ожидает всех Китэйнов.

В этой книге вы найдете:

-Подробное описание различных разновидностей Людей Осени и Даунтэйнов;
-Новые виды колдовства, основанные на силах Банальности;
-Истории легендарных Даунтэйнов, которых вы можете использовать в ваших хрониках.